

Library | Develop | Map | Book | Slideshow | Print | Web

Adobe Photoshop

Lightroom® 5

книга для цифровых фотографов

Скотт Келби

Перевод: А. Луцевич

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение от С. Келби



Library | Develop | Map | Book | Slideshow | Print | Web

the Adobe® Photoshop® Lightroom® 5 book for digital photographers

Scott Kelby

ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Особенности оформления

Это перевод книги *Adobe Photoshop Lightroom 5 book for digital photographer (2013) by Scott Kelby* (ISBN13: 978-0-321-93431-4; ISBN10: 0-321-93431-8). Оригинал этой книги общедоступен на русскоязычных сайтах. Однако дизайн этого оригинала соответствует некоему промежуточному формату и отличается от дизайна изданной книги. Я же решил сделать дизайн перевода похожим на дизайн изданной книги. Для чего использовал дизайн Главы 4 изданного оригинала и введения от С.Келби, которые можно найти в свободном доступе в интернете. Там же можно увидеть оглавление и предметный указатель изданного оригинала.

Как оказалось, дизайн изданного оригинала практически тот же, что и дизайн книги Скотта Келби по предыдущей версии Lightroom 4. Бросающиеся в глаза отличия – в использовании новых иллюстраций. По-существу же, за небольшими исключениями, содержимое книги по Lightroom 5 повторяет книгу по Lightroom 4, мой перевод которой опубликован на торрентах rutracker.org и nnm-club.me. Однако ряд глав по Lr5 имеет небольшие, но важные отличия, описывающие новшества версии Lr5. Кроме того, иллюстрации в книге по Lr 5 явились причиной обновления текста с их описанием, например, выбранного для коррекции положения движков. Ряд снимков потребовал иного подхода к коррекции, что позволяет считать новую книгу в определенном смысле дополнением к книге по Lr4.

В итоге за основу дизайна данного перевода я принял дизайн моего перевода по Lightroom 4, но с использованием новых иллюстраций. Возможные отличия – в оформлении иллюстраций на первых двух страницах глав, поскольку их пришлось формировать из иллюстраций к книге в промежуточном формате "по образу и подобию" начальных страниц в Lr4. Цветовое решение этих двух страниц повторяет перевод по Lr4.

(Далее текст этой страницы аналогичен тексту к переводу книги Скотта Келби по Lightroom 4).

Особенности перевода

При переводе я, по возможности, тестировал его в PC на оригинальном и русифицированном пакете Lightroom 5.3.

Оригинал ориентирован на работу в ОС Mac, а перевод – на работу в PC. Термины приведены попарно – в оригинальном виде и в том виде, который имеется в русифицированной версии. Это позволяет использовать перевод как владельцам русифицированной версии, так и тем, кто предпочитает оригинальную версию, но испытывает языковые затруднения. Для них русские термины служат пояснениями. В тех редких случаях, когда русифицированный термин казался мне искажающим смысл, я его зачеркивал и рядом в квадратных скобках предлагал свой вариант, например, **Affected Folders Only** (Только ~~пострадавшие~~ [использованные ранее – ***А.Л.***] папки). Пояснительный перевод, например, названий папок, выделен курсивом.

Часть разделов, расположенных на страницах ii-vii оригинала, а также раздел *Want to Learn More? (Хотите продолжать учебу?)* Главы 15 в переводе опущена. Эти страницы содержат информацию издательства оригинала, биографические данные автора, его благодарности и посвящение, а также перечень написанных С.Келби книг, и не имеют прямого отношения к Lightroom. Остальной материал переведен полностью. Номера страниц основного текста, от Главы 1 до Главы 15 совпадают с номерами страниц изданного оригинала. Затем вставлен перевод бонусной главы *Web Galleries, getting your photos on the web,* не вошедшей в книгу, но включенной в перевод. Оригинал ее находится на сайте `http:// ke lbytraining.com/books/LR5`. Там же находятся фотоснимки для самостоятельных упражнений при освоении книги, оформленные в переводе как приложение в виде CD.

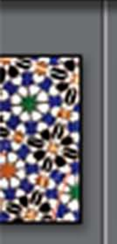
Перевод оформлен в формате pdf. Он открывается обложкой. На ней внизу три ссылки – на *Введение от С. Келби*, *Оглавление* и данную страницу *От переводчика*. Рекомендуемый масштаб чтения 100-125 %. Установленный масштаб поддерживается как средствами чтения формата pdf, так и интерактивным оглавлением. Предметный указатель неинтерактивный.

Перевод оригинальный, не имеет отношения к каким-либо переводам оригинала на русский язык, не преследует коммерческих целей и опубликован как интернет-издание в свободном доступе.



Страница оставлена пустой намеренно

ОГЛАВЛЕНИЕ















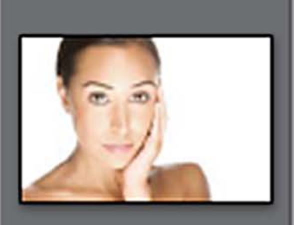
ОГЛАВЛЕНИЕ









PRADO 264






ОГЛАВЛЕНИЕ



Семь (или где-то так) вещей, которые желательно знать, прежде чем читать эту книгу

Я на деле хочу быть уверенным, что вы получите максимум пользы от этой книги, и если сейчас вы потратите пару минут и прочитаете об этих семи (или где-то так) вещах, я обещаю, что это сильно поможет в освоении Lightroom 5 с помощью этой книги (ну и предохранит меня от электронных писем с вопросами всех тех, кто пропустит эту часть). Кстати, экранные снимки показаны ниже, просто чтобы порадовать глаз. Ведь мы фотографы, и для нас важно красивое оформление.

(1) Если вы не хотите это читать, зайдите взамен в `http://kelbytraining.com/books/LR5` и посмотрите короткий видеофильм, который я сделал, чтобы более подробно объяснить эти семь (или где-то так) вещей. Он короткий, быстрый и вдвое сократит время освоения этой книги (ладно, "вдвое" – маркетинговое преувеличение, но видео содержит много ценного, и сначала имеет смысл просмотреть его. Оно того стоит).

(2) Вы можете загрузить значительную часть важных снимков, использованных в книге, из `http://kelbytraining.com/books/LR5` и проследить за обработкой многих изображений, которые использовал я. Это как раз одна из тех вещей, о которых я говорил и которую вы пропустили бы, если бы игнорировали написанное здесь и перешли сразу к Главе 1. И вы отправили бы мне возмущенное электронное письмо о том, что я не сообщил, откуда загружать снимки. И не были бы в этом первыми.

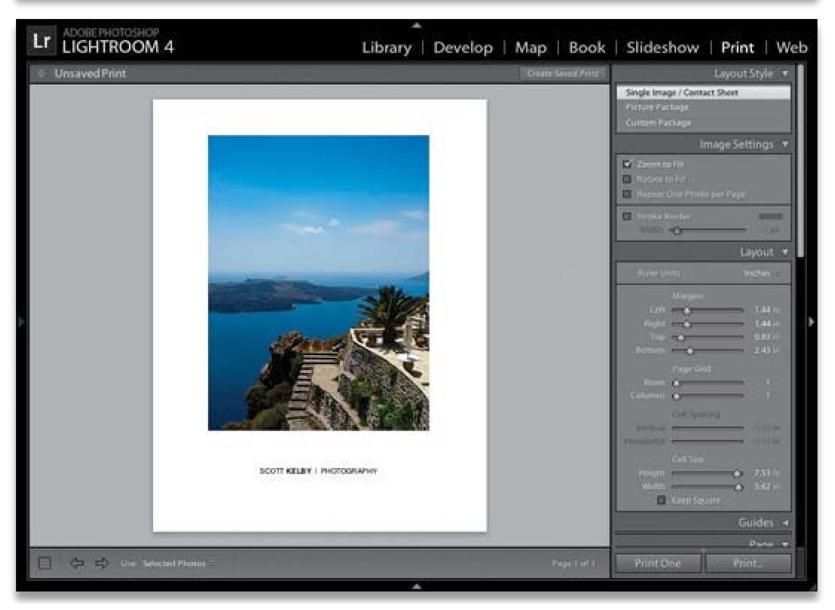
(3) Если вы читали другие мои книги, то знаете, что их можно изучать в произвольном порядке, но книга по Lightroom написана в порядке, в котором вы, вероятно, будете использовать программу, поэтому, если вы мало знакомы с Lightroom, я рекомендовал бы начать с Главы 1 и продвигаться в порядке следования разделов. Но все-таки это ваша книга – и как вы ее будете изучать на самом деле, я никогда об этом не узнаю. Учтите также, что не следует пропускать вступления к разделам, вверху их начальных страниц – в них содержится ценная для понимания информация.











(4) Официальное название программного обеспечения – "Adobe Photoshop Lightroom 5", потому что оно – часть семейства Photoshop, но если бы я использовал его каждый раз повсюду в книге, то очень скоро вам захотелось бы придушить меня (или сидящего рядом), поэтому далее я пользуюсь термином "Lightroom" или "Lightroom 5". В точности, как и вы сами.

(5) Вводная страница в начале каждой главы рассчитана на то, чтобы дать вам передышку, и если честно, они имеют мало общего с главой. На самом деле, они имеют мало общего с чем-либо вообще, но создание таких странных введений в главы – часть моего стиля (я делаю их такими во всех своих книгах), но если вы – один из тех действительно "серьезных" типов, можете просто пропускать их, потому что они будут действовать вам на нервы.

(6) В конце книги есть специальная бонусная глава, где я делюсь от начала и до конца своим собственным технологическим процессом. Однако не читайте ее, пока не прочтете всю книгу сначала, иначе вам будут непонятны некоторые вещи, которые там упоминаются (именно поэтому она находится в конце книги).

(7) Ну, а где же глава о Web модуле? Она в сети (вы найдете ее ниже, в адресе в пункте #7.5). Я поместил ее там, потому что у Adobe есть… ну… они оставили и не развивают эту тему (без официального уведомления об этом, но фактически – они не добавили никаких новых опций сравнительно с двумя прошлыми версиями, таким образом, я вообще не могу (сохраняя хорошую мину) рекомендовать использование этого модуля). Но на всякий случай, я все же обновил эту главу и опубликовал ее в сети, так что считайте ее просто бесполезным бонусом.

(7.5) Я создал короткое бонусное видео. Оно показывает шаг за шагом, как создать графическую **Identity Plate** (Личная надпись) с прозрачностью (о которой вы узнаете в Главах 12, 13 и 14). Вы можете найти видео на `http://kelbytraining.com/books/LR5`. Ну, а теперь перевернем страницу и начнем работать.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/500 | Фокусное расстояние: 28 мм | Диафрагма: f/5.6



IMPORTING (ИМПОРТ)

закачка фотографий в lightroom

Итак, если вы читаете введение в данную главу, то можно предположить, что вы прочли мое резюме (страницей ранее), предупреждающее, что у этих введений в главы очень мало, если вообще нет, ничего общего с названиями глав. Их назначение – дать вам отвлекающую от учебы передышку. Конечно, делать это прямо здесь, в самом начале книги, определенная ошибка, потому что… ну… вы ведь на деле к настоящему моменту еще ничего не изучили, таким образом, такая передышка вам, вероятно, еще не нужна. Конечно, это беспокоит меня, но ясно, что пропустить введение в Главу Один – не решение проблемы, потому что тогда эта страница останется пустой, а преподавательский опыт научил меня, что пустые страницы людей раздражают. Именно поэтому в некоторых книгах на пустых страницах пишут: "Эта страница преднамеренно оставлена незаполненной". Фишка в том, что никогда не разъясняется, почему она преднамеренно оставлена пустой и частично потому что, как только предложение "Эта страница преднамеренно оставлена пустой" напечатано, страница де факто больше не пустая. Так что в целом это крупная афера чистой страницы, но если вы ловите виновников за руку, они начинают говорить о "печатных разворотах" и "разбиении текста на страницы", о "пропаганде разворотов подрывными антиправительственными организациями", и приводят дюжину других технических причин, почему иногда страница остается незаполненной. Так вот, я не хочу, чтобы вы думали, что эта страница появилась как часть большого заговора, так что, хотя вы еще не нуждались к этому моменту в передышке (но возможно, теперь ситуация изменилась), вы все же получаете ее. В печатном мире это называется "предоплата". Между прочим, этот термин означает совсем другое, а что он в действительности означает, может разъясняться только на страницах, которые были преднамеренно оставлены пустыми. (Эй-эй, я ведь предупреждал вас, что все введения будут похожи на это).

Прежде всего, выберите, где хранить фотографии

Прежде чем погрузиться в Lightroom и начать импортировать снимки, вы должны принять решение, где сохранять библиотеку снимков. Это не столь легко, как может показаться, потому что необходимо учесть, сколько фотографий вы сделали до сих пор (и намерены управлять ими с помощью Lightroom), и сколько вы рассчитываете снять за следующие несколько лет, и вы должны оценить, достаточно ли места, чтобы сохранять тысячи снимков, где бы вы ни решили их хранить -- на компьютере или на внешнем жестком диске. Здесь разговор пойдет о том, с чего надо начинать.



Пользователям настольных компьютеров:

Lightroom предполагает, что вы будете хранить свои снимки на системном жестком диске компьютера, поэтому для хранения всех ваших снимков он по умолчанию автоматически выбирает папку Pictures системного диска Mac или PC. Так что, если не выбрать иного (в окне импорта Lightroom, о котором вы узнаете чуть дальше), он всегда будет сохранять ваши снимки в этой папке. И только если на системном диске есть много свободного места, (и я имею в виду – по-настоящему много!), тогда на нем все поместится. (*Примечание:* Чтобы оценить, насколько велик диск, рассмотрите пример. Если вы снимаете просто один раз в неделю и заполняете всего лишь одну 4-ГБ-ную карту в каждой съемке, спустя только год это съест больше чем 200 ГБ свободного места диска. Когда речь заходит об объемах памяти жесткого диска, заглядывайте вперед!). При недостатке свободного места на системном диске компьютера, необходимо приобрести дополнительный (в т.ч. внешний) жесткий диск, чтобы сохранять все снимки (а Lightroom будет с успехом управлять всеми изображениями, которые просто будут храниться на отдельном жестком диске. Вы изучите, как сделать все нужные настройки, на следующих страницах).

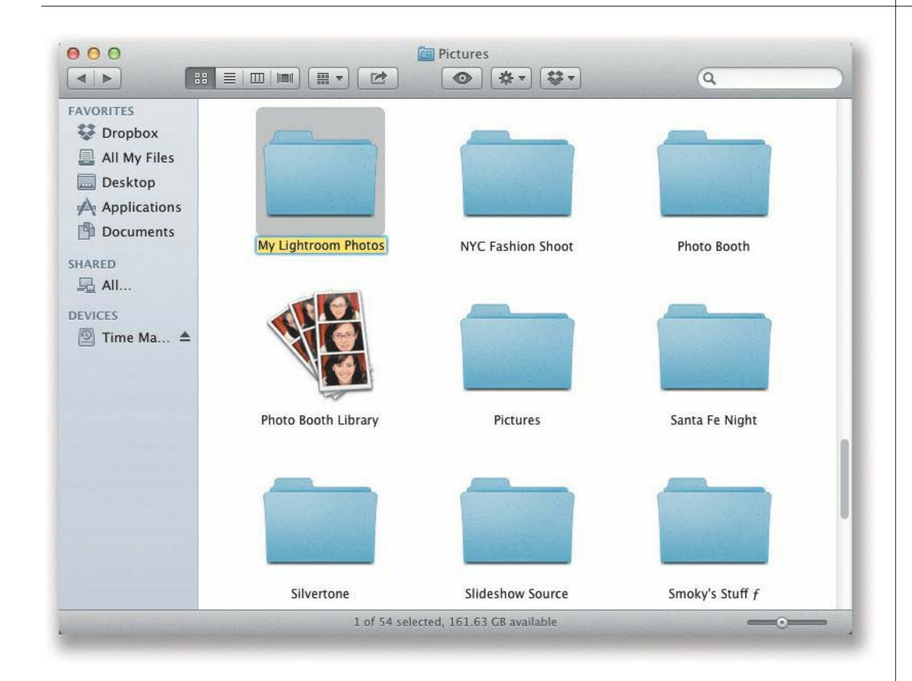


Пользователям ноутбука:

Если ноутбук используется вами в первую очередь для редактирования изображений, то я определенно рекомендовал бы использовать внешний жесткий диск для хранения библиотеки снимков – из-за ограниченности места на жестком диске большинства ноутбуков. Подумайте об этом. Вам придется управлять буквально тысячами (или десятками тысяч) изображений, и ноутбук действительно переполнится и действительно быстро (поверьте, это происходит быстрее, чем предполагаешь). Поэтому многие фотографы, работающие в Lightroom, используют внешний дисковод (они сейчас относительно недороги. Можно найти 500-ГБ внешние жесткие диски где-то за 80$, а немного дороже (порядка 110$) можно приобрести привод в 1 ТВ (терабайт), содержащий 1000 ГБ).

Обязательно создайте свою структуру папок (это по-настоящему важно)

Lightroom может прекрасно хранить организованную вами структуру, но только если вы с самого начала правильно всё организуете, а это означает необходимость придерживаться простого, но критического правила: держите все свои фотографии в одной главной папке. Не имеет значения, сколько других папок будет в этой главной папке, просто обязательно сделайте так, чтобы все ваши фотографии находились внутри нее. Это ключевое условие, чтобы все работало без сучка и задоринки. Если вместо этого вы импортируете фотографии из папок, расположенных в разных местах где угодно на вашем компьютере, вас ждет головная боль. Здесь рассказывается о том, как с самого начала настроить всё правильно.



Шаг Один

Как вы прочли выше, наша цель состоит в том, чтобы собрать все фотографии в одной главной папке, не так ли? Ну, если вы решили сохранить все свои фотографии на вашем компьютере, тогда остальное довольно просто. По умолчанию, Lightroom автоматически выбирает папку Pictures (или My Pictures) на системном диске как главную фото-папку, и когда вы начнете импортировать фотографии с карты памяти, Lightroom автоматически выберет эту папку. Однако я хочу сейчас рекомендовать сделать одну дополнительную вещь, которая значительно облегчит вашу жизнь: зайдите в папку Pictures, создайте новую пустую папку, и назовите ее "My Lightroom Photos" (вы не должны назвать ее именно так, но просто знайте: в книге моей главной папке присвоено это название). Когда наступит день, что вы исчерпаете пространство жесткого диска (а он наступит скорее, чем вы могли бы вообразить), можно переместить, скопировать или создать резервную копию всей своей фото-библиотеки, просто перемещая одну папку – My Lightroom Photos. Это одна из тех вещей, что если сделать ее теперь, то в один прекрасный день она спасет вам не просто часы, но и буквально дни ценной работы.

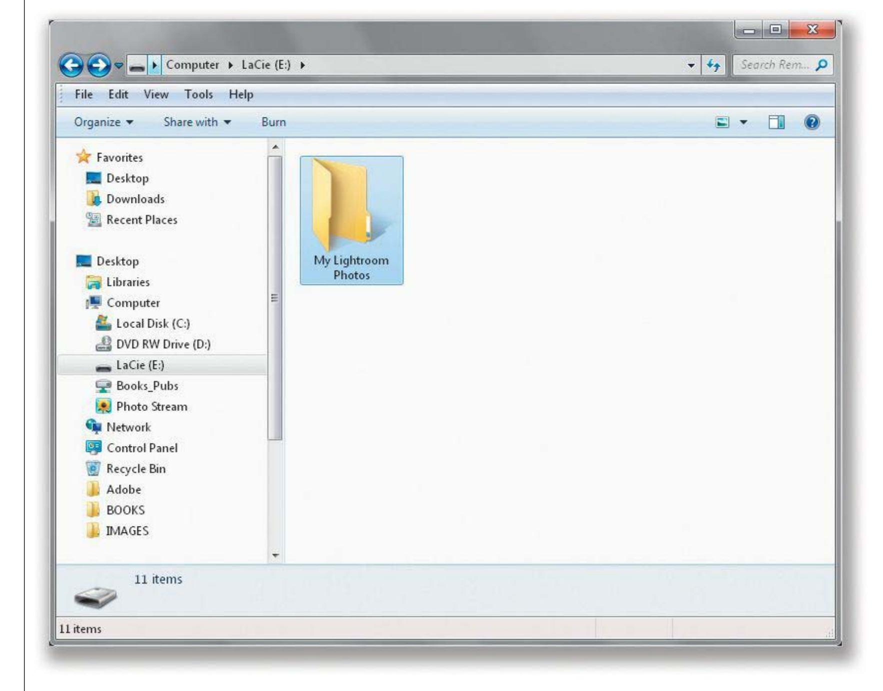
Шаг Два

Если на вашем компьютере уже есть папки, заполненные фотографиями, прежде, чем вы начнете импортировать их в Lightroom, следует перетащить эти папки в папку My Lightroom Photo. Таким образом, прежде чем вы импортируете фотографии в Lightroom, они все разместятся в папке My Lightroom Photos. Хотя сейчас это не очевидно, повторю: удивительно, как такое простое упорядочение облегчит вашу жизнь в дальнейшем. Если вы намерены сохранить фотографии на внешнем/несистемном жестком диске, то выполните почти те же действия (об этом рассказывается в следующем шаге).



Шаг Три

На внешнем или несистемном жестком диске просто создайте новую папку, назовите ее My Lightroom Photos (или как-то похоже), затем перетащите с компьютера все фотографии, которыми вы хотите управлять посредством Lightroom, в эту папку My Lightroom Photos на внешнем или несистемном дисководе. Конечно, перетаскивайте их вместе с оригинальными папками (ведь вы же не намерены перетащить тысячи фотографий навалом в одну большую пустую папку). Проделайте все это, прежде чем вы начнете импортировать фотографии в Lightroom (мы будем подробно говорить на следующей странице об этом, а также о том, как указать Lightroom использовать эту новую папку, которую вы создали, для хранения всех ваших импортированных фотографий).



Загрузка фотографий из камеры в Lightroom

Фотографии, в которые вы загружаете в Lightroom, по всей вероятности, или поступают из камеры (хорошо, из карты памяти камеры), или уже находятся на компьютере (у каждого на компьютере есть сонм фотографий, не так ли?). Мы начнем с импорта фотографий с карты памяти камеры (импорт фотографий, уже находящихся в компьютере, рассмотрен на странице 18).



Шаг 1

Если Lightroom открыт и вы присоединяете камеру или устройство чтения карт памяти к компьютеру, поверх окна Lightroom появляется окно импорта, показанное здесь. Обратите внимание на верхнюю секцию этого окна, потому что она отображает то, что будет происходить. Слева направо: (1) здесь показано, откуда поступают фотографии (в данном случае, из камеры); (2) что произойдет с этими изображениями (в данном случае, они копируются из камеры); и (3) куда они поступают (в этом данном случае, на компьютер, в папку Pictures). Если вы не хотите импортировать фотографии из камеры или карты памяти непосредственно сейчас, просто щелкните кнопку **Cancel** (Отмена), и это окно уйдет. Если вы так сделаете, всегда можно вернуться к окну импорта, щелкая кнопку **Import** (Импорт) (внизу левой области панелей в модуле **Library** (Библиотека)).



Шаг Два:

Если камера или устройство чтения карт памяти подсоединены к компьютеру, Lightroom предполагает, что вы хотите импортировать фотографии из этих источников, и вы увидите их в списке, следующем за словом **From** (Из) в верхнем левом углу окна (выделено здесь красным овалом). Если к компьютеру подсоединено несколько считывателей карт, щелкните кнопку **From** (Из), и появится выпадающее меню (показанное здесь), где можно выбрать другой считыватель с карт, или принять решение импортировать фотографии из какого-то другого места, такого как рабочий стол, или папка Pictures, или любая папка, из которой вы недавно импортировали.

Шаг Три:

В нижнем правом углу центральной области превью находится ползунок **Thumbnails Size** (Размер эскизов), который управляет размером превью миниатюр: для их увеличения просто потащите этот ползунок вправо.

СОВЕТ: Как увеличить фотографию

Чтобы увидеть какую-либо фотографию перед импортом в большом, полноэкранном размере, просто дважды щелкните миниатюру или нажмите клавишу **E**. Чтобы вернуть масштаб изображения, дважды щелкните его или нажмите клавишу **G**.



Шаг Четыре:

Большим преимуществом превью миниатюр фотографий, которые вы собираетесь импортировать, является возможность выбора, какие из них должны быть импортированы на самом деле (ведь если вы, перемещаясь, случайно снимете землю у себя под ногами, что я делаю по какой-то необъяснимой причине почти в каждой съемке, вообще не может идти речи об импорте всех подряд фотографий, согласны?). По умолчанию, рядом со всеми фотографиями есть галочка (означающая, что все помеченные ею снимки будут импортированы). Если вы видите одну или несколько фотографий, которые не хотите импортировать, просто снимите их галочки.





Шаг Пять:

Далее. Что, если на карте памяти более 300 фотографий, а нужно импортировать из них малую толику? Щелкните кнопку **Uncheck All** (Сбросить выбор) в нижней левой части области превью (что снимет галочки со всех фотографий) и выполните **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac OS: **Command+щелчок-мыши**) фотографий, которые вы хотите импортировать. Затем щелкните окошко для галочки любой из этих отобранных фотографий, и все отобранные фотографии маркируются галочками и будут импортированы. Кроме того, если вы выберете опцию **Checked State** (Статус маркировки) из всплывающего меню **Sort** (Сортировка) (ниже области превью), то все изображения, которые вы маркировали, появятся вместе наверху области превью.

СОВЕТ: Выбор нескольких фотографий, расположенных подряд

Если нужные фотографии расположены подряд, то чтобы выбрать сразу весь интервал фотографий, щелкните первую фотографию, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **SHIFT**, прокрутите при необходимости окно превью вниз к последней фотографии и щелкните ее.



Шаг Шесть

Наверху в средней части окна импорта вам предоставлены опции выбора – хотите ли вы скопировать файлы "как есть" (**Copy** (Копия)) или **Copy as DNG** (Копировать как DNG), чтобы при импорте преобразовать их в формат Adobe DNG (если вы не знакомы с преимуществами формата файла Adobe DNG (цифровой негатив), обратитесь к странице 37). К счастью, и тот и другой выбор не содержат ошибки, так что если в этом пункте вы пока не уверены, что делать, просто выберите опцию по умолчанию **Copy** (Копия), которая скопирует изображения с карты на компьютер (или внешний дисковод) и импортирует их в Lightroom. Ни одна из выбранных опций не удалит оригиналы с карты (обратите внимание, что опции **Move** (Переместить) и **Add** (Добавить) помечены серым и недоступны), любая из опций лишь копирует их, так что если во время импорта возникла серьезная проблема (увы, это случается), оригиналы на карте памяти все еще остаются в вашем распоряжении.

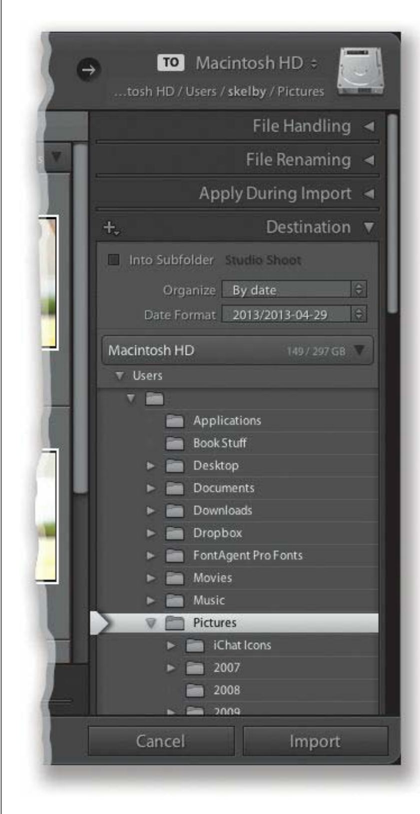
Шаг Семь

Под кнопками **Copy as DNG** (Копировать как DNG) и **Copy** (Копировать) находятся три очень полезные кнопки показа. По умолчанию отображаются все фотографии карты (кнопка **All Photos** (Все фото)). Но если вы снимаете на карту, загружаете с нее снятые фото, затем вставляете карту назад в камеру, продолжаете съемку, а затем снова загружаете снимки в компьютер (довольно распространенная практика), можно щелкнуть кнопку **New Photos** (Новые снимки), и тогда будут отображаться только те фотографии с карты, которые вы еще не импортировали, а остальные скрыты от показа (просто и мило – не так ли?). Еще есть кнопка **Destination Folders** (Папка назначения), выбор которой скрывает все фотографии с теми же именами, что и у фотографий, уже находящихся в папке, в которую вы импортируете. Назначение этих двух последних кнопок – просто навести порядок и упростить показ перемещения файлов из одного места в другое, и если в них нет нужды, ими вообще не нужно пользоваться.

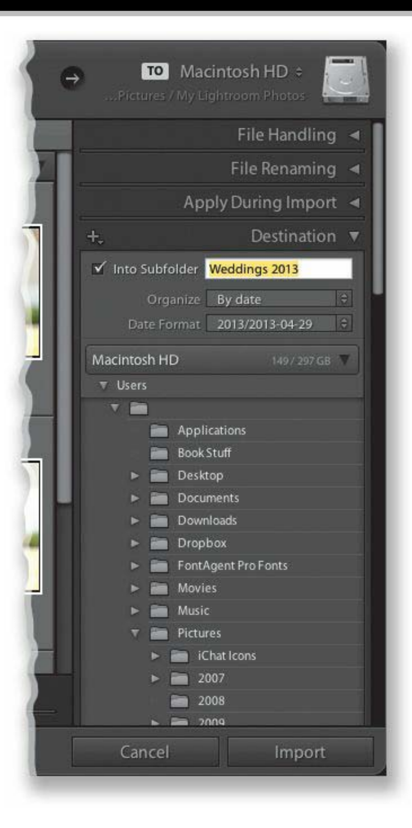


Шаг Восемь:

Теперь мы добрались в область, в которой вы говорите Lightroom, где сохранить импортируемые фотографии. В верхнем правом углу окна находится секция **To** (В), которая показывает, где снимки будут сохранены на компьютере (в моем случае, как показано здесь, слева, они поступят в папку **Pictures** на жестком диске). Если вы щелкните-и-удержите курсор на секции To (В), появляется меню (как показано правее), которое позволяет выбирать папку **Pictures** по умолчанию, или выбрать другое местоположение, плюс к этому вам предоставляется возможность выбрать любые папки, в которые вы недавно выполняли сохранение. При любом выборе папки, в панели **Destination** (Назначение), расположенной ниже, теперь отображается путь к этой папке на вашем компьютере, именно здесь можно видеть, куда поступают фотографии. Итак, к настоящему моменту вам известны три вещи: (1) фотографии поступают из карты памяти; (2) с этой карты они просто копируются, а не перемещаются; и (3) они поступают точно в ту папку, которую вы выбрали в секции **To** (В). Пока вроде бы все идет так, как надо.

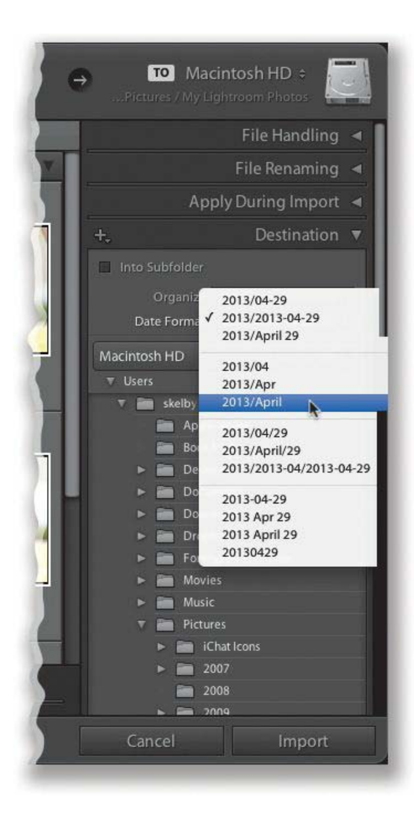






Шаг Девять:

Теперь, если вы выберете папку **My Lightroom Photos**, созданную ранее как место сохранения ваших фотографий, не переживайте, – это не будет попыткой ссыпать фотографии в одну беспорядочную кучу. Вместо этого этот выбор или поместит их в папки, упорядоченные по дате, или в папку, которую вы создадите и назовете ее, вообще как вам нравится (именно так поступаю я, так что с этого мы и начнем). Зайдите в панель **Destination** (Назначение) на правой стороне окна и установите галочку в окошке **Into Subfolder** (В подпапке) (как показано здесь). Тогда справа от окошка появится текстовое поле **Enter name** (Введите имя), куда можно впечатать любое имя, которое вы считаете нужным присвоить этой папке. Итак, в моем случае я импортировал свои фотографии в подпапку, названную "Motocross 2012" и находящуюся в папке My Lightroom Photos. Что касается лично меня, присваивание папкам содержательных имен облегчает мне отслеживать изображения, хотя некоторые предпочитают упорядочивать все по годам или месяцам, что также имеет свои достоинства (этот вариант мы рассмотрим в следующем шаге). (Чтобы импортировать все отмеченные для импорта снимки в одну подпапку, в выпадающем меню **Organize** (Организовать) должна быть выбрана опция **Into One Folder** (В одну папку) – ***А.Л.***)



Шаг 10:

Чтобы заставить Lightroom упорядочить фотографии в папки по дате, сначала удостоверьтесь в отсутствии галочки в окошке **Into Subfolder** (В подпапке), установите во всплывающем меню **Organize** (Организовать) опцию **By Date** (По дате), затем щелкните всплывающее меню **Date Format** (Формат даты) и выберите лучший для вас формат даты (они все начинаются с года, потому что это будет главной подпапкой. То, что находится в шаблоне формата после символа слеш [**/**], будет на самом деле именем папки внутри папки **2013**). Так, если бы я выбрал формат даты, показанный здесь, то фотографии были бы сохранены в папке My Lightroom Photos, а в ней в папке **2013**, в котором была бы еще папка с именем **April** *(Апрель)*. Так что на самом деле из этого списка для импорта фотографий выбирается одна или несколько папок с названием указанного типа, появляющихся в новой папке **2013**. Между прочим, если вы выбираете шаблон выбора даты без слеша, он создает другую структуру папок. Главной подпапки 2013 с вложенными папками по месяцам не будет. Вместо этого просто создается одна папка (или несколько папок) с точным именем (именами) согласно выбранному шаблону (автоматически использующему (-им), конечно, реальную дату с карты).

Шаг 11:

ОК, теперь, когда вы знаете, откуда и куда перемещаются ваши файлы, можно выбрать несколько важных опций, определяющих, что попутно происходит в панели **File Handling** (Управление файлами) (расположенной вверху справа в окне импорта). (Если эта или другая панель скрыта, щелкните правой клавишей мыши по зоне панелей и установите галочку в соответствующей опции – ***А.Л.***). Из всплывающего меню **Render Previews** (Превью) выберите, как быстро будет отображаться увеличенное превью (больших размеров, чем обычные миниатюры) при любом увеличении масштаба фотографии, как только она будет занесена в Lightroom. Есть следующие четыре варианта выбора.



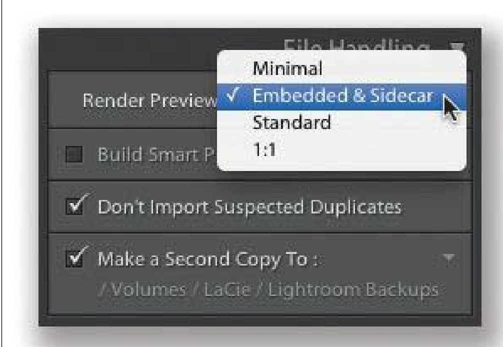
(1) Minimal (Минимальные)

Метод **Minimal** (Минимальные) не заботит формирование изображения превью фотографий, он просто преобразует их в Lightroom так быстро, как может, и если вы дважды щелкаете по фотографии, чтобы увеличить масштаб до величины **Fit in Window** (Подгонка по размеру главного окна на экране), то превью строится по ходу дела, что и объясняет необходимость ждать несколько мгновений, пока это большое превью высокого качества появляется на экране (вы буквально наблюдаете, что на экране появляется и исчезает сообщение **Loading** (Загрузка)). Если еще увеличить масштаб, приближая его к 100%-му виду (вид, называемый 1:1), придется ждать на несколько мгновений дольше (сообщение **Loading** (Загрузка) возникнет снова). Поэтому превью более высокого качества в рассматриваемом варианте не создается до тех пор, пока вы не увеличите масштаб.



(2) Embedded & Sidecar (Встроенные в файл)

Этот метод использует миниатюры JPEG низкого разрешения, которые также включаются в импортируемые файлы (те же самые файлы вы видите на ЖК-дисплее с задней стороны камеры), и как только они начинают загружаться, начинается загрузка миниатюр с более высоким разрешением, которые выглядят, скорее, как увеличенное изображение высокого качества (хотя превью остается по-прежнему маленьким).









(3) Standard (Стандартные)

Превью в методе **Standard** (Стандартные) формируется значительно дольше, потому что здесь, как только импортируется превью JPEG низкого разрешения, формируется изображение превью более высокого разрешения. Поэтому появление превью размером **Fit in Window** (Подгонка по размеру главного окна на экране) происходит без ожидания (если вы дважды щелкаете по превью в представлении **Grid** (Сетка), он изменяет масштаб до **Fit in Window** (Подгонка по размеру главного окна на экране), не имея необходимости формировать изображения). Однако если еще увеличить масштаб, до значения 1:1 или больше, то получим то же самое сообщение о формировании изображения, и будет нужно ждать на несколько секунд дольше.

(4) 1:1

Метод превью **1:1** (один-к-одному) показывает миниатюры низкого разрешения, затем начинает формировать превью высшего качества, обеспечивая тем самым возможное увеличение масштаба так, как вы того хотите, без затрат времени на ожидание. Однако, у метода есть две негативных стороны: (1) Общеизвестно, что он медленный. Обычно после щелчка кнопки **Import** (Импорт) можно успеть выпить чашку кофе (или две), но зато при изменении масштаба изображения любой фотографии можно никогда не увидеть сообщение о формировании изображения. (2) Этот большой, высококачественный превью хранится в базе данных Lightroom, и его файл может стать очень большим. Настолько большим, что Lightroom предоставляет возможность автоматически удалять превью 1:1 через некоторый промежуток времени (до 30 дней). Если вы не смотрели на какой-то набор фотографий в течение 30 дней, вам, скорее всего, не нужен превью высокого разрешения, не так ли? Вы устанавливаете опции удаления в Lightroom, заходя в меню **Edit** (Правка) (MAC OS: **Lightroom**), выбирая **Catalog Settings** (Настройки каталога), затем щелкая закладку **File Handling** (Превью) и выбирая срок удаления (как показано здесь): **After One Day** (Каждый день), **After One Week** (Еженедельно), **After 30 Days** (Каждые 30 дней), **Never** (Никогда).

Примечание: Какой метод использую я? **Minimal** (Минимальные). Я не против того, чтобы при увеличении изображения подождать пару секунд. Кроме того, увеличиваются только те превью, которые я дважды щелкнул, а я щелкаю дважды только те, которые, на мой взгляд, должны быть хорошими (идеальный технологический процесс для людей, которые хотят иметь немедленную отдачу, как я). Однако, если ваша оплата почасовая, выбирайте превью 1:1, – это увеличит оплачиваемые часы. (Шутка).

Шаг 12

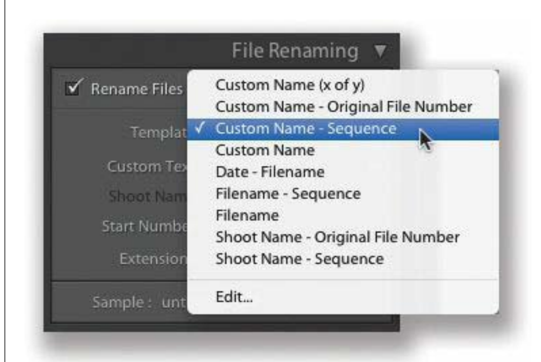
Ниже всплывающего меню **Render Previews** (Превью) находится окошко **Don't Import Suspected Duplicates** (Не импортировать дубликаты), в которое следует установить галочку для предотвращения случайного импорта дубликатов (файлов с одинаковыми именами), а еще ниже находится окошко опции, которая, как я чувствую, важнее всех других: **Make a Second Copy To** (Создать копию по адресу), – и включение которой создает резервную копию фотографий, которую вы импортируете на отдельный жесткий диск. Следуя такой практике, вы создаете рабочий набор фотографий на компьютере (или внешнем дисководе), с которым можно экспериментировать, заменять и редактировать, зная, что у вас есть нетронутые оригиналы (цифровые негативы) в резервной копии на отдельном приводе. У меня просто нет слов, насколько важно иметь более одной копии фотографий. Фактически, я не стираю карту памяти камеры до тех пор, пока у меня не будет самое малое двух копий фотографий (одна на компьютере/внешнем дисководе и одна на резервном приводе). Как только вы установите галочку в окошке, щелкните сразу под ним и выберите, где вы хотите хранить резервные копии (или щелкните стрелку, находящуюся правее и направленную вниз, чтобы выбрать недавнее местоположение).

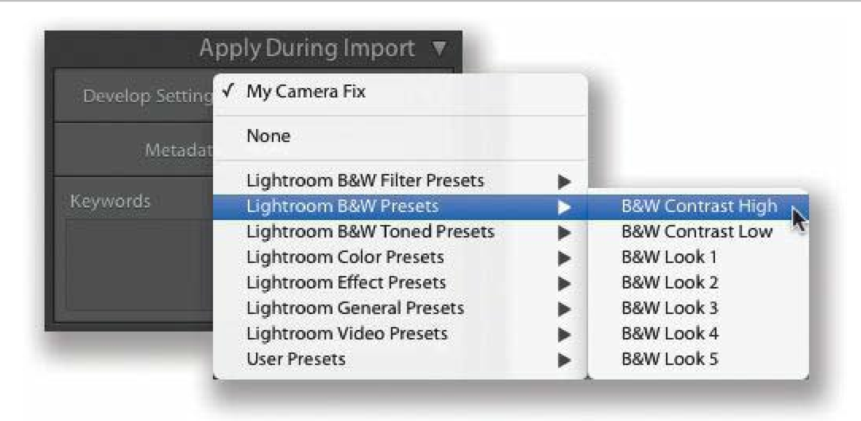




Шаг 13:

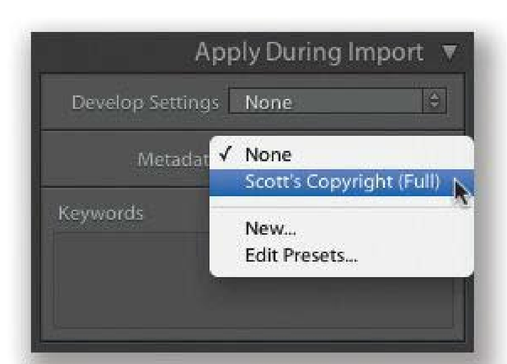
Следующая, по направлению вниз, панель **File Renaming** (Переименование файла), которая используется, если вы хотите автоматически переименовать фотографии по мере их импорта. Я всегда делаю это, давая файлам содержательное имя (в данном случае, нечто такое, как Motocross, которое говорит мне больше, чем _DSC0399.NEF, особенно если мне приходится их искать). Если вы устанавливаете галочку в окошке **Rename Files** (Переименовать файлы), появляется всплывающее меню **Template** (Шаблон) с большим количеством вариантов выбора. Мне нравится давать файлам имя, сопровождаемое последовательными числами (такое как Motocross 001, Motocross 002 и т.д.), то есть я выбираю шаблон **Custom Name - Sequence** (Задать имя - Порядковый номер), как показано здесь. Достаточно взглянуть на список, чтобы понять, как шаблон переименует файлы, поэтому выберите самый подходящий по вашему вкусу или создайте собственный, выбрав вариант **Edit** (Правка) внизу меню (я проведу вас по всему процессу правки на странице 30). (Панель **File Renaming** (Переименование файла) доступна только после щелчка одной из кнопок в средине верхней панели окна импорта: **Copy as DNG** (Копировать как DNG), **Copy** (Копия)) или **Move** (Переместить), – и недоступна после щелчка кнопки **Add** (Добавить). О кнопках см. в Шаге Шесть на стр. 7 и в Шаге Два на стр. 18 – ***А.Л.***).





Шаг 14:

Сразу ниже находится панель под названием **Apply During Import** (Применить при импорте), которая служит для применения трех вещей к изображениям во время их импорта. Давайте начнем сверху. Всплывающее меню **Develop Settings** (Установки коррекции) позволяет в процессе импорта фотографий автоматически вносить спецэффекты или исправления. Например, вы могли бы все свои фотографии заносить в Lightroom уже переделанными в черно-белые, или всем им уже был бы добавлен оттенок -- красный, синий, или... сделано нечто в этом роде. Если вы щелкнете всплывающее меню **Develop Settings** (Установки коррекции), то увидите список встроенных пресетов, которые поставляются с Lightroom, и если вы выберите один из них, соответствующий вид приобретут все изображения во время импорта (вы узнаете больше об этом, а также о том, как создавать свои собственные **Develop presets** (Пресеты коррекции), в Главе 6, а пока просто оставьте набор **Develop Settings** (Установки коррекции) в состоянии **None** (Нет), но по крайней мере, вам уже известно, что этот набор делает).

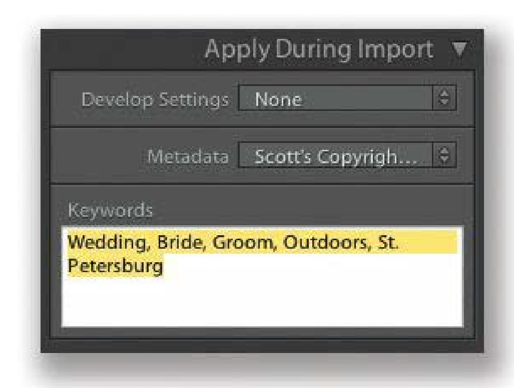


Шаг 15:

Следующее всплывающее меню, **Metadata** (Метаданные) – меню, где можно при импорте включить прямо в каждый файл информацию об авторском праве, контактную информацию, права использования, заголовки и множество других данных. Вы делаете это при первом вводе всей вашей информации в шаблон (называемый шаблон метаданных), а затем, когда вы сохраните свой шаблон, он появится во всплывающем меню **Metadata** (Метаданные) (как показано здесь). Вы можете не ограничиваться единственным шаблоном – их может быть несколько разных по различным причинам, если вам это по душе (например, один просто с информацией авторского права, а к другому добавлена также вся ваша контактная информация). Я покажу вам, шаг за шагом, как создать шаблон метаданных, на странице 40 этой главы, так что можете забежать вперед и создать свой первый шаблон метаданных, затем вернитесь сюда и выберите свой шаблон авторского права из этого всплывающего меню. Действуйте, я вас подожду, и вы с этим легко справитесь. (*Примечание:* Я включаю свою информацию авторского права в каждую фотографию (по крайней мере, в те, которые снимаю сам), используя при импорте шаблон метаданных, подобный этому).

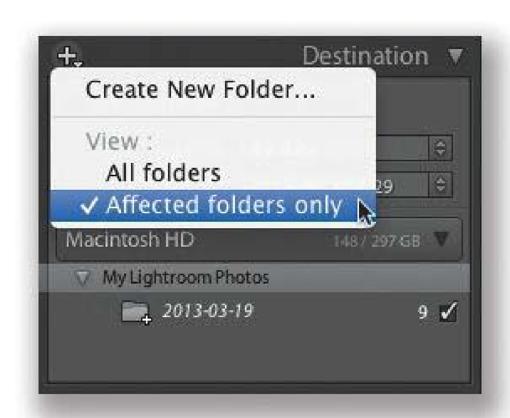
Шаг 16:

Внизу панели **Apply During Import** (Применить при импорте) находится поле, где можно напечатать ключевые слова – просто понятные мне слова-теги поиска (слова, которые вы напечатали бы, если бы несколько месяцев спустя искали бы с их помощью фотографии, которые сейчас импортируете). Lightroom включает эти ключевые слова прямо в фотографии, в процессе их импорта, чтобы позже можно искать (и на деле находить) фотографии, используя любое из этих ключевых слов. На этой стадии игры следует использовать самые общие ключевые слова, относящиеся к каждой импортируемой фотографии. Например, для этих фотографий мотокросса, я щелкнул поле **Keywords** (Ключевые слова) и напечатал ключевые слова Wedding, Bride, Groom, Outdoors и St. Petersburg *(Свадьба, Невеста, Жених, На открытом воздухе и Санкт-Петербург).* Вставьте запятую между каждым словом или фразой для поиска и проконтролируйте, чтобы выбранные слова были достаточно общими, относящимися ко всем фотографиям (другими словами, не используйте слово "Kiss", потому что поцелуй не снят ни на одном фото).



Шаг 17:

Я упоминал об этом ранее: внизу справа в окне импорта находится панель **Destination** (Назначение), в которой еще раз точно показано, где будут храниться фотографии после импорта с карты памяти. Слева вверху этой панели находится кнопка **+** (значок плюс), и если вы щелкаете его, появляется всплывающее меню (показанное здесь), где можно выбрать опцию **Create New Folder** (Создать новую папку), которая действительно создает новую папку на компьютере в любом месте, которое вы выбираете (можно щелкнуть любую папку, которую вы видите, чтобы перепрыгнуть прямо в нее). Зайдя в это меню, попробуйте выполнить команду **Affected Folders Only** (Только ~~пострадавшие~~ [использованные ранее – ***А.Л.***] папки), чтобы сильно упростить вид на путь к выбранной вами папке (я использую показанный здесь вариант, так как всегда храню свои фотографии в папке My Lightroom Photos. Мне не нравится, когда всегда все папки находятся перед глазами, так что они просто остаются скрытыми, пока я не выберу другой вариант).





Шаг 18:

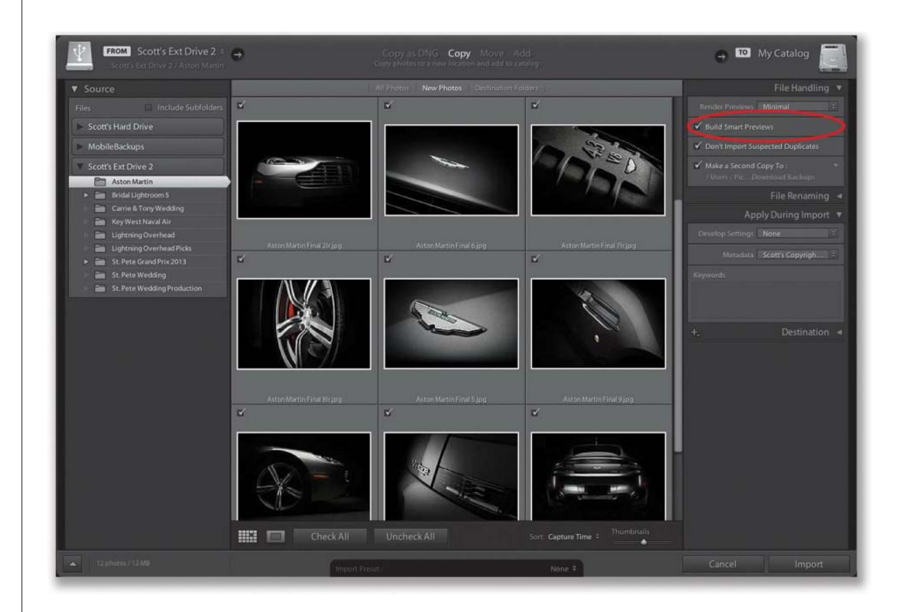
Подведем итог, что уже имеется в вашем активе. Вы умеете задать, откуда изображения поступают и куда они приходят, а также насколько быстро будет выводиться большое превью, когда они появятся в Lightroom. Вы добавили собственное пользовательское имя к изображениям, включили вашу информацию авторского права, добавили некоторые критерии поиска Все, что остается сделать – щелкнуть кнопку **Import** (Импорт) в нижнем правом углу окна импорта (как показано здесь), чтобы получить изображения в Lightroom. Если проделанная работа представляется вам неоправданно большой, не волнуйтесь. Помните – вы создали пользовательское обозначение файла и пресеты метаданных (шаблоны)? (Вы будете удивлены тем, сколько пресетов можно создать в Lightroom, чтобы сделать технологический процесс быстрее и эффективнее. Вы убедитесь в этом далее. Вся власть пресетам! На самом деле, прежде чем вы щелкнете кнопку **Import** (Импорт), имеет смысл перейти к странице 18, чтобы изучить, как сохранить наработанное в качестве пресета импорта).

Использование смарт-превью для работы без присоединенного внешнего жесткого диска

Раньше, при сохранении изображений на внешнем жестком диске (широко распространенная практика, так как системные жесткие диски быстро заполняются), если вы отсоединяли этот привод, то возможность редактировать изображения исчезала. Несомненно, вы могли все еще видеть миниатюры и перемещать их в различные коллекции и прочее, но не могли редактировать их в модуле Develop (Коррекции) – изменяя такие параметры, как экспозиция или баланс белого и т.п. Так вот, с появлением в Lightroom 5 новой функции Smart Previews (Смарт-превью) такого больше не происходит. Здесь рассказывается о том, как работает эта функция.

Шаг Один:

Чтобы иметь возможность редактировать "офлайновые" изображения (когда внешний жесткий привод с изображениями в данный момент не присоединен к компьютеру или ноутбуку), вы должны включить эту функцию в окне импорта. Для этого нужно просто установить галочку в окошке **Build Smart Previews** (Создание смарт-превью) в верхнем правом углу (в панели **File Handling** (Управление файлами); оно здесь выделено красным овалом).



Шаг Два:

После импорта изображений, щелкните одно из изображений и сразу под гистограммой, вверху справа, увидите надпись **Original + Smart Preview** (Оригиналы и смарт-превью), которая сообщает, что вы видите реальное исходное изображение (пока жесткий диск с реальным оригинальным файлом присоединен, взгляните на левую область панелей, на панель **Folders** (Папка), и увидите нечто вроде **Scott's Ext Drive-2** *(Внешний привод 2 Скотта)*, внесенный в список как один из установленных приводов), но это изображения имеет также умный превью.



СОВЕТ: Умные превью после импорта

Если вы забыли при импорте установить галочку в окошке **Build Smart Previews** (Создание смарт-превью), не пугайтесь. В режиме **Grid** (Сетка) просто выберите снимки, для которых хотите иметь умные превью, затем зайдите в панель меню и выполните команду **Library > Previews > Build Smart Previews** (Библиотека > Превью > Создать смарт-превью).





Шаг Три:

Теперь задействуем функцию Smart Previews (Умные превью). Продолжите и отключите свой внешний дисковод (со снимками). Вы заметите, что в панели **Folders** (Папка) внешний жесткий диск сделался тусклым, недоступным (он ведь отключен, правильно?), и над верхним правым углом всех миниатюр появился серый прямоугольник (а не значок в виде вопросительного знака, который появлялся там в предыдущих версиях Lightroom, когда изображение было недоступно -- но если вы не создали умных превью, то теперь там будет изображение восклицательного знака). Этот прямоугольник подсказывает, что то, что вы видите, является умным превью. Кроме того, взгляните ниже гистограммы. Надпись **Original + Smart Preview** (Оригиналы и смарт-превью) исчезла, потому что исходное изображение было отключено. Ее сменила надпись **Smart Preview** (Смарт-превью).

Шаг Четыре:

Нажмите клавишу **D**, чтобы переключиться в модуль **Develop** (Коррекции), и теперь можете редактировать снимок любым образом, как вам надо (корректируйте **Exposure** (Экспозиция), **White Balance** (Баланс белого), используйте **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) – всё что угодно), так же, как если бы оригинал был доступен (оцените, насколько это удобно?!) Больше нет необходимости таскать с собой набор приводов, когда отправляетесь в путь. Главное же – когда вы физически подключаете внешний дисковод снова к своему компьютеру, в нем реальные файлы автоматически обновляются в соответствии со сделанными изменениями. Итак, какой подводный камень у этого метода? Почему бы не использовать умные превью постоянно? Потому что такие превью сохраняются в каталоге, тем самым, делая размер файла каталога много больше. Например, импорт этих 12 изображений с умными превью добавил 4 мегабайта в мой каталог (и в мой жесткий диск). Это вроде бы и не много, но помните – это дали только 12 изображений.

СОВЕТ: Удаление умных превью

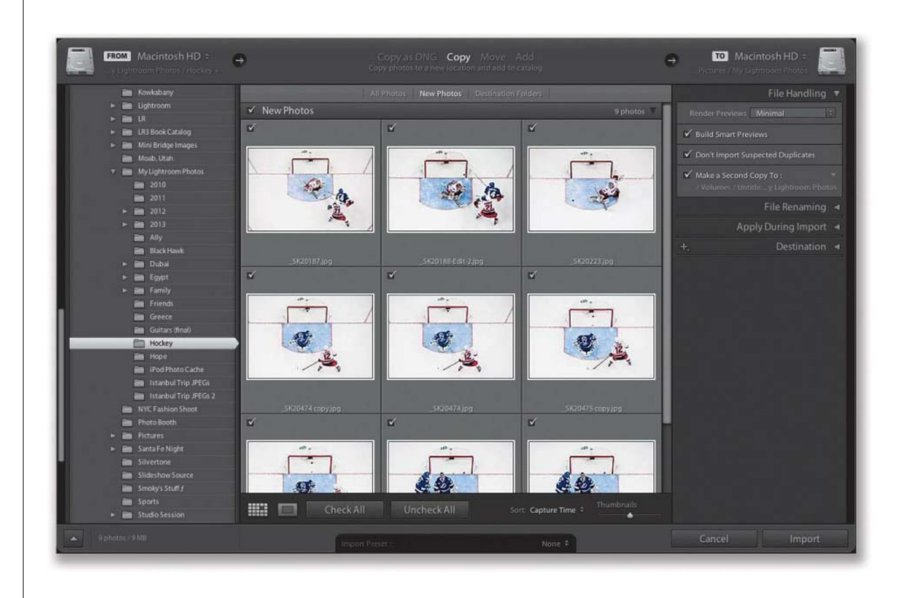
Если вы не нуждаетесь в умных превью для какой-либо группы изображений, просто выберите их, а затем зайдите в панель меню и выполните команду **Library > Previews > Discard Smart Previews** (Библиотека > Превью > Отказ от смарт-превью).

Импорт фотографий, уже находящихся в компьютере

Импорт фотографий, которые уже находятся на вашем компьютере, куда проще, чем импорт с карты памяти, потому что многие проблемы импорта уже решены (ведь они уже находятся на вашем компьютере, а значит, вам не нужно думать, где их хранить, как называть, и т.д.). Вдобавок, так как жесткий диск компьютера куда быстрее, чем самая быстрая карта памяти, масштаб в Lightroom изменяется практически мгновенно.

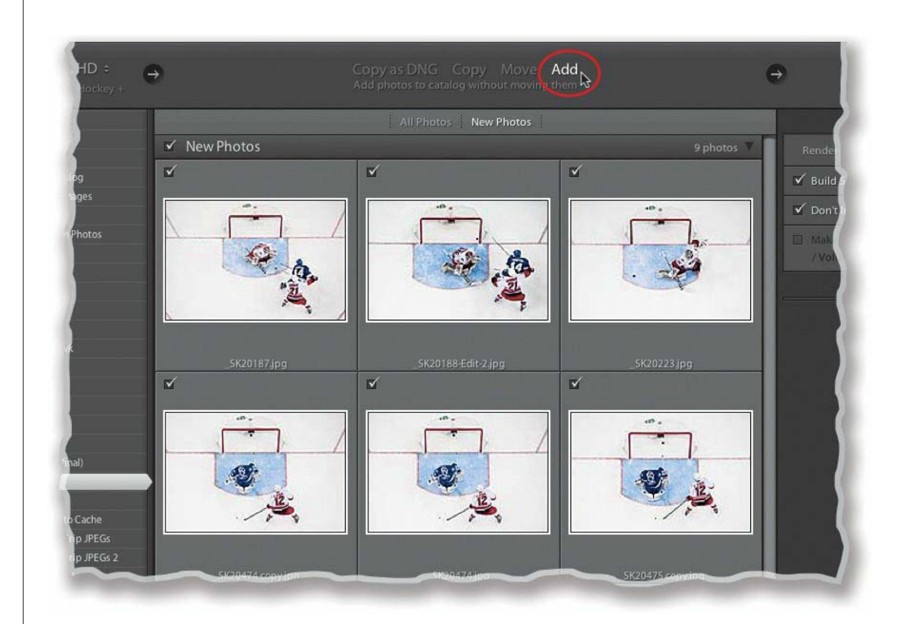
Шаг Один:

Если изображения уже находятся на компьютере, просто зайдите в Lightroom в меню **File** (Файл) и выберите команду **Import Photos** (Импорт фото) или нажмите **Ctrl+Shift+I** (Mac OS**: Command+Shift+I**), чтобы вызвать окно импорта. В списке **Source** (Источник) на левой стороне найдите в компьютере папку с фотографиями, которые вы хотите импортировать. Когда вы щелкнете эту папку, увидите находящиеся в ней миниатюры изображений. (Если окно вывелось на экран в свернутом виде, а не в виде, показанном здесь, щелкните стрелку в нижнем левом углу, чтобы развернуть окно до показанного здесь вида, заполненного миниатюрами). Чтобы изменить размер миниатюр, перетащите ползунок **Thumbnails** (Размер эскизов) внизу справа в области превью. По умолчанию, фотографии, находящиеся в этой папке, будут все импортированы, но если есть такие, которые вы не хотите импортировать, просто снимите галочки в окошке вверху каждой из таких фотографий.



Шаг Два:

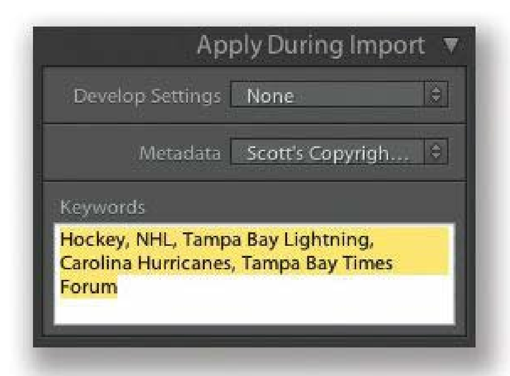
Lightroom предполагает, что, импортируя фотографии в Lightroom, вы намерены оставить их прямо там, где они находятся в компьютере в настоящее время. Поэтому по умолчанию в верхней части окна выбирается кнопка **Add** (Добавить) (выделенная здесь овалом), пока вы таким простым путем импортируете эти фотографии в Lightroom. Однако в начале этой главы я говорил о том, как важно, чтобы все изображения находились в одной главной папке. Если, по некоторым причинам, эти фотографии находятся где-то в другом месте на вашем компьютере, взамен этого щелкните кнопку **Move** (Переместить), а затем в панели **Destination** (Назначение) на правой стороне окна, выберите папку My Lightroom Photos.





Шаг Три:

Поскольку фотографии уже находятся на компьютере, остается совсем немного того, что необходимо сделать в остальной части окна импорта (фактически, большая часть других действий, которые нужно выполнять при импорте снимков из карты памяти, сейчас скрыта). Однако следует зайти в панель **File Handling** (Управление файлами) справа и решить, как быстро следует появляться изображениям, когда они переместятся в Lightroom и вы увеличиваете их масштаб. Вы делаете это при помощи всплывающего списка **Render Previews** (Превью). Ранее, на странице 10, Шаг 11, я описал то, что делают четыре опции списка и как выбрать нужную. Кроме того, я рекомендую оставить галочку в окошке **Don't Import Suspected Duplicates** (Не импортировать дубликаты), чтобы не импортировать два одинаковых изображения.



Шаг Четыре:

Есть еще один набор опций, о которых вы должны знать: это параметры панели **Apply During Import** (Применить при импорте) (также находящейся с правой стороны окна). Я рассмотрел их на странице 13, начиная с Шага 14, так что вернитесь назад, проверьте их, сделайте свой выбор, и на этом всё – можете щелкнуть кнопку **Import** (Импорт) и занести фотографии в Lightroom быстрее, чем... даже не знаю что.

Экономьте время импорта, используя пресеты импорта (и компактный вид окна)

Если при импорте изображений вы используете одни и те же настройки, то, скорее всего, задаетесь вопросом: "Почему я должен вводить одну и ту же информацию при каждом импорте?" К счастью, этого делать не нужно. Можно просто ввести настройки однажды, а затем превратить их в пресет импорта, который все их помнит. Затем можно выбрать пресет, добавить несколько ключевых слов, можно выбрать другое имя подпапки, в которой сохраняются снимки – и вот вы уже выполнили все настройки. Фактически, как только создано несколько пресетов, можно вообще пропустить вызов полноразмерного окна импорта и сэкономить время, используя взамен его компактную версию. Здесь рассказывается, как это сделать

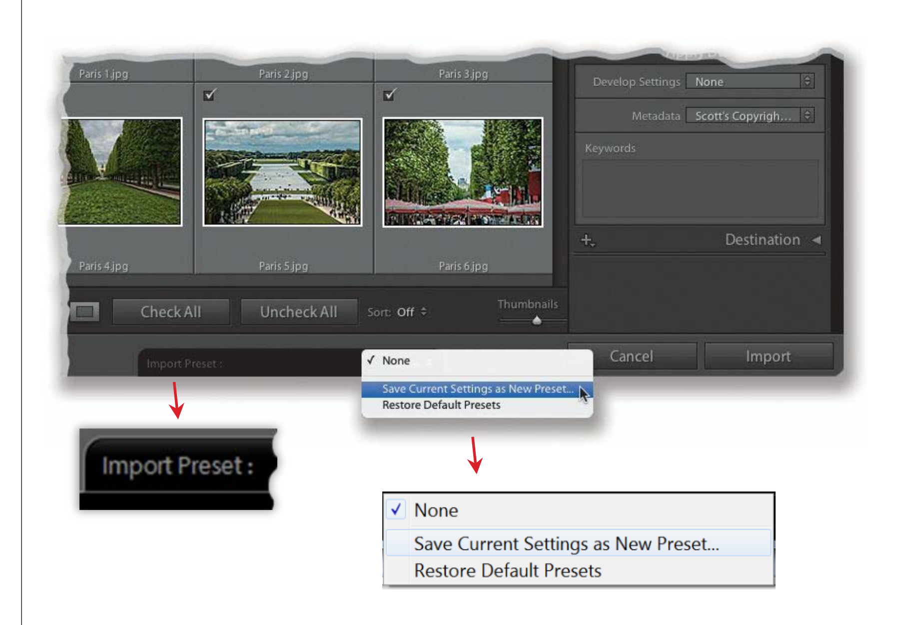
Шаг Один:

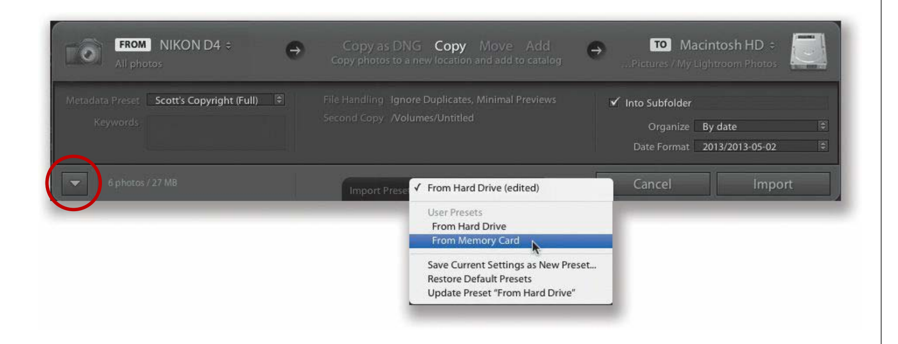
Как обычно, мы начнем с настройки параметров импорта. В этом примере мы предположим, что изображения импортируются с карты памяти, присоединенной к компьютеру, и вы намерены скопировать их в подпапку в папке **Pictures**, а затем сделать резервную копию изображений на внешнем жестком диске (между прочим, это довольно распространенная схема импорта). При импорте мы добавим информацию вашего авторского права и, для быстрого отображения миниатюр, выберем в **Render Previews** (Превью) опцию **Minimal** (Минимальные). Продолжим и выполним настройку (или просто пройдем путем, который вы на самом деле прошли бы в своем собственном технологическом процессе).



Шаг Два:

Теперь перейдите вниз, к средине окна импорта, где находится узкая черная полоска и слова **Import Preset** (Пресет импорта) на ее левом конце. На правом конце щелкните-и-держите стрелку, направленную вниз, всплывающего списка **None** (~~Имя~~ [Нет – ***А.Л.***]) и из появляющегося списка выберите опцию **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки в новый пресет) (как показано здесь). Вы можете также создать и сохранить еще один пресет для импорта изображений, которые уже находятся на вашем жестком диске. Итак, это самая сложная часть. Теперь давайте запустим ее в работу.

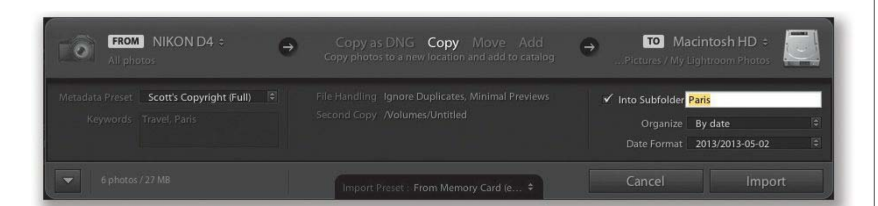




Шаг Три:

Щелкните кнопку **Show fewer options** (Меньше вариантов) (в нижнем левом углу окна импорта, в виде стрелки, направленной вверх и выделенной кружком в Шаге 1 на предыдущей странице), и окно приобретет компактный вид (показанный здесь). Достоинства свернутого окна: не нужно отвлекаться на многочисленные панели, сетку и прочие элементы, потому что вы уже сохранили большую часть необходимой для импорта информации в пресете. Итак, в дальнейшем окно импорта появится, как показанное здесь (в компактном виде), и все, что необходимо сделать, – выбрать пресет из всплывающего списка внизу справа (как показано здесь, где я выбираю пресет **From Memory Card** (*С карты памяти*)), а затем перейти просто к тем частям информации, которые действительно изменяются, когда вы импортируете новый набор снимков (см. следующий шаг).

Примечание: можно возвратиться к окну импорта в развернутом виде в любое время, щелкая кнопку **Show more options** (Еще параметры) в нижнем левом углу (в виде стрелки, направленной вниз и выделенной здесь красным кружком).



Шаг Четыре:

Вверху минимизированного окна импорта можно видеть ту же дорожную карту 1-2-3, которую мы видели в полноразмерном окне импорта на странице 5: откуда изображения поступают, что с ними предполагается сделать и куда они отправляются, в соответствии со стрелками, направляющими вас слева направо. Здесь показано: (1) изображения поступают из устройства считывания с карт, (2) затем они копируются, и (3) эти копии сохраняются в папке на жестком диске. В средней секции можно добавить любые ключевые слова, которые описывали бы эти изображения (вот почему я оставляю это поле незаполненным, когда сохраняю пресеты импорта. В противном случае, я видел бы ключевые слова здесь от предыдущего импорта). Затем показаны предустановки управления файлами и создания второй, резервной, копии изображений. Справа можно указать подпапку, в которой эти изображения будут сохранены. Итак, не экономит ли это ваше время? Ну, теперь осталось лишь напечатать несколько ключевых слов, дать подпапке имя и щелкнуть кнопку **Import** (Импорт). Быстро и просто!

Импорт видео из цифровой зеркальной камеры (DSLR)

Едва ли можно найти современную камеру DSLR, которая не способна снимать высококачественное видео, так что нам повезло, что Lightroom 5 позволяет импортировать подобное видео. За исключением добавления метаданных, сортировки в коллекциях, добавления рейтинга, меток, флагов типа годен/негоден, и такого прочего, на самом деле серьезное видеоредактирование в Lightroom сделать невозможно (см. Главу 12 для получения большей информации о том, что можно сделать в Lightroom с видео), но по крайней мере, теперь они больше не являются невидимыми файлами в нашем технологическом процессе (плюс ко всему, их можно легко просматривать). Здесь рассказывается об импорте видеофайлов.

Шаг Один:

В окне импорта видно, какие файлы – файлы видео: нижнем левом углу их миниатюры находится маленький значок в виде кинокамеры (выделен здесь красным кружком). При щелчке кнопки **Import** (Импорт) эти видеоклипы импортируются в Lightroom и появятся непосредственно рядом с неподвижными изображениями (конечно, если вы не захотите импортировать видео, снимите галочки в окошках в левом верхнем углу ячеек с их миниатюрами).



Шаг Два:

Как только видеоклип импортирован в Lightroom, в представлении **Grid** (Сетка) значок кинокамеры исчезает, но в нижнем левом углу появляется временной ярлык – длина клипа. Можно видеть увеличенное изображение первого кадра, выбирая видео, затем нажимая клавишу пробел на компьютере или щелкая временной ярлык.



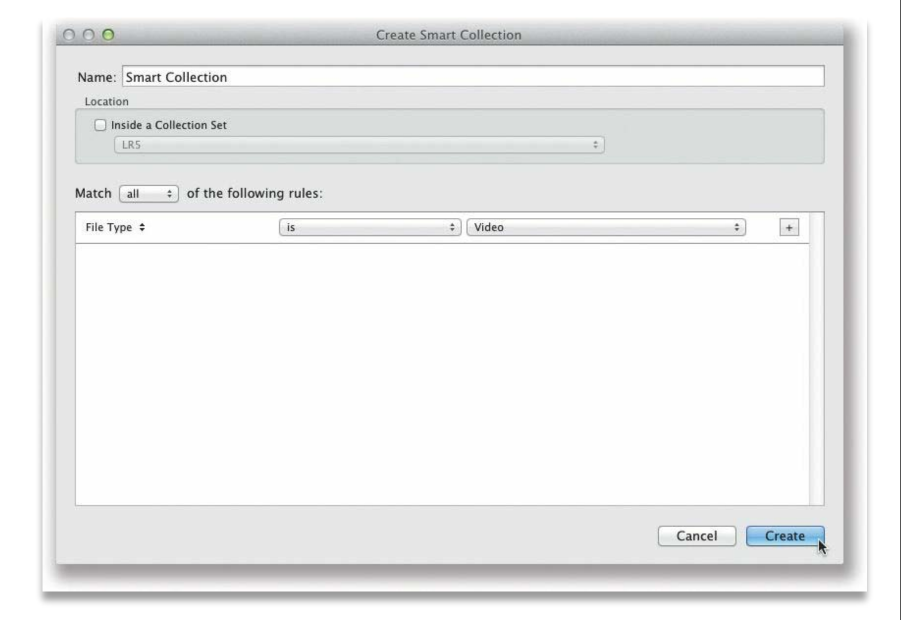


Шаг Три:

Чтобы увидеть превью видео, перейдите в представление **Loupe** (Лупа), щелкните кнопку воспроизведения ▶ под видео (она превращается в кнопку **II** паузы), и это запустит видеоклип. Кроме того, можно экспортировать видеоклипы из Lightroom (просто позаботьтесь установить галочку в окошко **Include Video Files** (Включить видеофайлы) в секции **Video** (Видео) диалогового окна **Export** (Экспорт)).

СОВЕТ: Программа редактирования видео из DSLR

Последняя версия пакета Adobe Premiere Pro имеет встроенную поддержку редактирования видео DSLR, и если вы действительно хотите изучить этот материал, можете загрузить, по крайней мере, 30-дневную испытательную версию с сайта www.adobe.com.



Шаг Четыре:

Если вы хотите свести все видеоклипы в одно центральное место, создайте смарт-коллекцию. В панели **Collections** (Коллекции) щелкните кнопку **+** (знак плюс) с правой стороны заголовка панели и выберите из всплывающего меню команду **Create Smart Collection** (Создать Смарт-коллекция). В появившемся диалоговом окне, в нижней секции, в первом слева всплывающем списке выберите **File Type** (Тип файла), из второго списка выберите **Is** (соответствие) и из третьего – **Video** (Видео). Дайте имя **Smart Collection** (Смарт-коллекция) и щелкните кнопку **Create** (Создать), и все ваши видеоклипы соберутся и разместятся в **Smart Collection** (Смарт-коллекция), но самое главное – коллекция будет обновляться в реальном времени: как только вы импортируете видеоклип, он также добавляется к этой новой смарт-коллекции видеоклипов.

Съемка "на привязи" (импорт в Lightroom из камеры, управляемой компьютером)

Одной из моих любимых функций Lightroom 4 является встроенная возможность снимать, управляя камерой с компьютера (с импортом непосредственно из камеры в Lightroom), без привлечения стороннего программного обеспечения, используемого в иных подобных случаях. Преимущества: (1) на экране компьютера изображения значительно большие, чем на маленьком ЖК-дисплее с задней стороны камеры, что обеспечивает получение лучших изображений; и (2) нет нужды в импорте после съемки – изображения уже там. *Но берегитесь:* Как только вы испытаете этот метод, никогда не захотите снимать никаким иным способом.

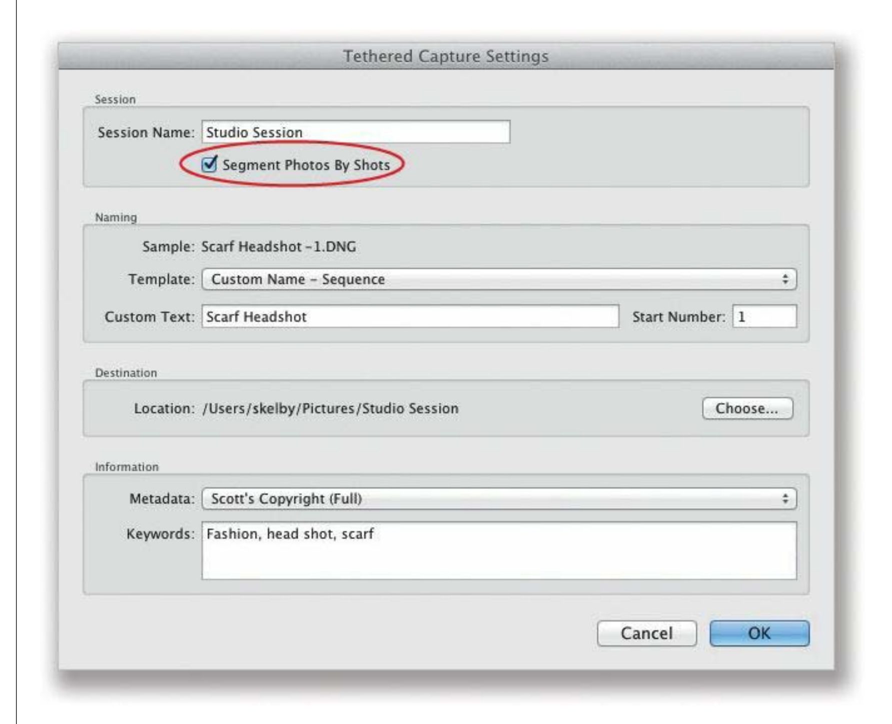
Шаг Один:

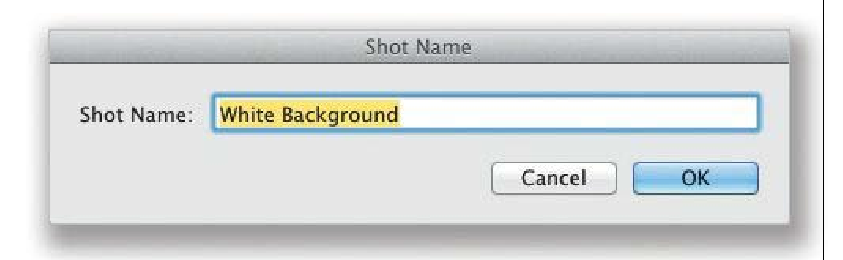
Первый шаг состоит в соединении камеры с компьютером кабелем USB, который поставляется с камерой. (Не переживайте, скорее всего, он еще в коробке, в котором находилась камера при покупке, вместе с руководством и некоторыми другими причудливыми кабелями, которые поставляются с цифровыми камерами. Так что ищите его там). Затем присоедините камеру к компьютеру. В студии и на местности я использую установку для съемки с помощью камеры, которую вы видите здесь (и которую подсмотрел у всемирно известного фотографа Джо Макналли). Стержень – это Manfrotto 131DDB Tripod Accessory Arm с присоединенным столом TetherTools Aero Traveler Tether Table.



Шаг Два:

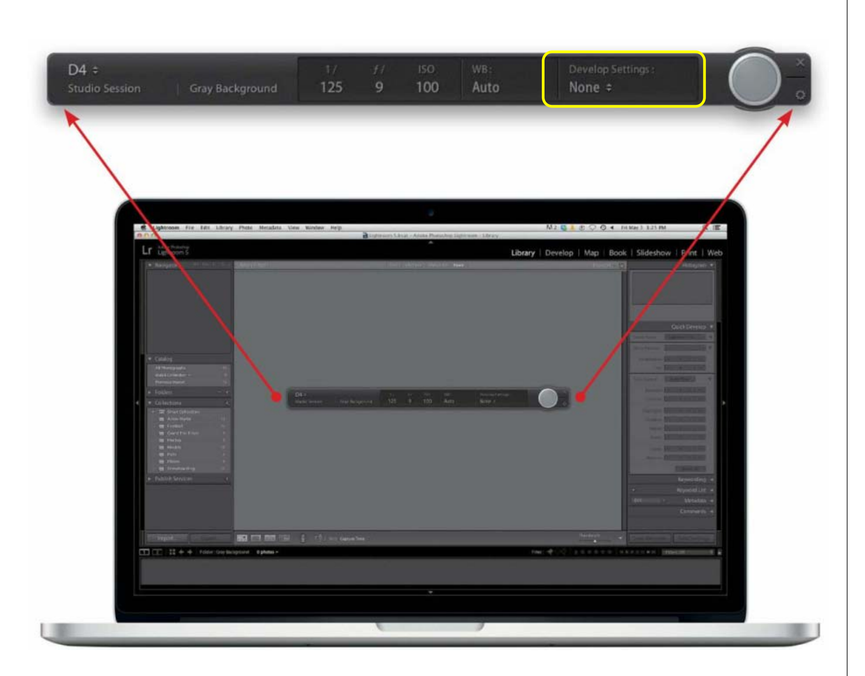
Теперь выберите в меню **File** (Файл) Lightroom, команду **Tethered Capture** (Управление камерой с компьютера) и выберите **Start Tethered Capture** (Старт съемки с помощью компьютера). Это открывает диалоговое окно **Tethered Capture Settings** (Установки записи съемки), которое вы видите здесь и в котором имеется почти такая же информация, как в окне импорта. (Вы печатаете вверху в поле **Session Name** (Имя сессии) имя своей сессии и выбираете – будет у изображения пользовательское имя **Custom Name** (Имя файла) или нет. Вы также выбираете, где хранить эти изображения на жестком диске, а если нужно добавить какие-либо метаданные или ключевые слова, то делаете это в секции **Information**(Информация)). Однако здесь есть один важный элемент, отличающий этот импорт от обычного – флажковое окошко **Segment Photos By Shots** (Сегментация по снимкам) (выделенное здесь красным овалом) – которое может оказаться невероятно полезным при съемке с помощью компьютера (как будет показано дальше).





Шаг Три:

Функция **Segment Photos By Shots** (Сегментация по снимкам) позволяет организовывать снимки с помощью компьютера, в процессе съемки. Скажем, вы делаете фэшн-съемку, и объект съемки меняет наряды. Вы имеете возможность сохранить каждый из этих различных обликов объекта съемки порознь в разные папки, щелкая кнопку **Shot Name** (Название записи) (чуть позже последует разъяснение). Проделайте то, что указано в Шаге Два, установив галочку в окошке **Segment Photos By Shots** (Сегментация по снимкам). Когда вы сделаете это и щелкнете кнопку **OK** в окне **Tethered Capture Settings** (Установки записи съемки), появляется диалоговое окно именования **Initial Shot Name** (Исходное название записи) (показанное здесь), где можно в поле напечатать описательное имя первого снимка сессии.



Шаг Четыре:

Когда вы щелкнете кнопку OK, появляется окно съемки с помощью компьютера (показанное здесь), и если Lightroom видит вашу камеру, то слева появится имя модели камеры (а если у вас будет больше чем одна подсоединенная к компьютеру камера, можно выбрать, какую камеру вы хотите использовать, щелкая имя камеры и выбирая нужную из всплывающего списка). Если Lightroom не видит вашу камеру, появится надпись **No Camera Detected** (Камера не обнаружена), и тогда вы должны удостовериться, что кабель USB подключен правильно, а Lightroom поддерживает изготовителя и модель камеры. Справа от модели камеры вы увидите текущие параметры настройки камеры, включая скорость затвора, f/stop и ISO. Еще правее есть секция **Develop Settings** (Дополнительно) (выделена желтым контуром) с всплывающим списком применения пресетов модуля **Develop** (Коррекции) (см. Главу 6 для получения дополнительной информации, но пока просто оставьте опцию **None** (Нет)).



СОВЕТ: Скрытие или сжатие окна *управления записью снимка с помощью компьютера*

Нажмите **Ctrl+T** (Mac OS: **Command+T**), чтобы показать / скрыть это окно. Если вы хотите сохранить его на экране, но меньшего размера (такого, что его можно задвинуть за боковую сторону экрана), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac OS: **Option**) и маленький значок ✕ вверху справа, при щелчке по которому окно бы закрылось, изменяется на – (значок минус). Щелкните по этому значку, и окно сожмется просто к спусковой кнопке. Чтобы вернуть окну полный размер, наведите мышь на значок ✕ и снова повторите те же действия **Alt+щелчок-мыши** (Mac OS: **Option+щелчок-мыши**).

Шаг Пять:

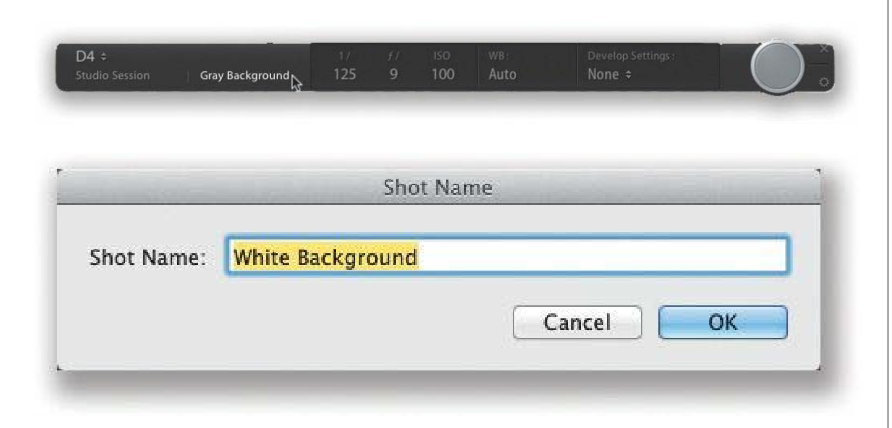
Круглая кнопка на правой стороне окна управления записью снимка с помощью компьютера – фактически спусковая кнопка, и если вы щелкнете ее, то она сделает снимок так же, как если бы вы нажимали спусковую кнопку непосредственно на камере (просто и быстро). Теперь, через несколько секунд после щелчка этой кнопки, изображение появится в Lightroom. Изображение импортируется в Lightroom гораздо медленнее, чем появляется на дисплее с задней стороны камеры, потому что файл передается с камеры на компьютер по кабелю USB (или через беспроводный передатчик, связанный с камерой, если у вас такой имеется), так что на импорт требуется одна-две секунды. Имейте в виду, если вы снимаете в режиме JPEG, размеры файла намного меньше, таким образом, изображения появляются в Lightroom гораздо быстрее, чем RAW изображения. Вот ряд изображений, снятых с помощью компьютера. Проблема в том, что если вы рассматриваете их в представлении **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека), как показано здесь, они не намного больше, чем ЖК-дисплей сзади камеры. *Примечание:* Canon и Nikon в съемке при помощи компьютера ведут себя по-разному. Например, если вы снимаете камерой Canon и в ней находится карта памяти, то при съемке с помощью компьютера изображение записывается и на жесткий диск, и на карту памяти, а Nikon записывает только на жесткий диск.



Шаг Шесть:

Конечно, большим преимуществом съемки с помощью компьютера является то, что вы видите по-настоящему большие изображения (можно проверить освещение, фокусировку и общий результат, что много легче сделать при таких больших размерах, и находящиеся в студии клиенты любят, когда вы снимаете с помощью компьютера, потому что они могут хорошо видеть, что получилось, вместо того, чтобы бросать косой взгляд поверх вашего плеча на крошечный экран). Итак, дважды щелкните любое изображение, чтобы перейти к представлению **Loupe** (Лупа) (как показано здесь), и вы получите намного большее изображение, как только оно появится в Lightroom. (*Примечание:* Если вы намерены снимать в представлении **Grid** (Сетка) и делать миниатюры по-настоящему большими только при необходимости, то имеет смысл сделать следующее. Зайдите в панель инструментов и, убедившись, что справа от надписи **Sort** (Сортировка), в выпадающем списке **Sort Criteria** (Критерий сортировки), выбрана опция **Capture Time** (Время съемки), щелкните кнопку **A-Z** слева от надписи **Sort** (Сортировка). Кнопка приобретет вид **Z-A**, показывая таким образом, что новый снимок всегда появляется наверху сетки).





Шаг Семь:

Теперь давайте используем упомянутую выше функцию **Segment Photos By Shots** (Сегментация по снимкам). Скажем, вы заканчиваете эту серию снимков, в которой объект был снят на сером фоне, а теперь вы хотите перейти на другой. Просто щелкните прямо на словах Gray Background *(Серый фон)* в окне управления записью снимка с помощью компьютера (или нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+T** (Mac OS: **Command+Shift+T**)), и появится диалоговое окно **Shot Name** (Название записи). Дайте имя этой новой серии снимков (я назвал свою White Background *(Белый фон)*), а затем продолжите съемку. Теперь эти изображения появятся в своих собственных отдельных папках, но все внутри главной папки Studio Session *(Студийная сессия)*.



Шаг Восемь:

Когда я снимаю с помощью компьютера с присоединенной камерой (а я всегда это делаю, когда я нахожусь в студии, а на местности – так часто, как позволяют обстоятельства), вместо того, чтобы работать в представлении **Loupe** (Лупа) модуля **Library** (Библиотека), я переключаюсь в модуль **Develop** (Коррекции), так что, если мне нужно что-то быстро откорректировать, я уже нахожусь в правильном месте. Кроме того, при съемке с помощью компьютера с присоединенной камерой я стремлюсь, чтобы изображение покрывало экран как можно больше, так что я скрываю панели Lightroom, нажимая **Shift+Tab** и увеличивая размер изображения до почти полноэкранного. И наконец, я дважды нажимаю букву **L**, чтобы сменить режим **Lights Out** (Подсветка). В результате я вижу полноэкранное изображение, центрированное на черном фоне, без отвлекающих внимание элементов (как показано здесь). Если мне нужно что-либо откорректировать, я дважды нажимаю **L**, затем **Shift+Tab**, и панели возвращаются на экран.

СОВЕТ: Быстрая клавиша для управления камерой с компьютера

Такая быстрая клавиша появилась в Lightroom 5 и как часто использующий этот вид съемки, я рад, что теперь можно переключаться на съемку с помощью компьютера, нажимая на клавиатуре клавишу F12.

Использование наложения для проверки, вписывается ли изображение в макет

Это одна из тех функций, испытав которую раз, вы влюбляетесь в нее, потому что она дает уверенность, что изображение, которое вы снимаете для определенного проекта (такого как обложка журнала, обложка брошюры, внутренний макет, книга о свадьбе и т.д.), выглядит и соответствует тому, что вы от него хотите, потому что вы видите макет, наложенный на изображение, которое снимаете с помощью компьютера с присоединенной камерой. Эта функция экономит время и бережет нервы, и она проста в использовании (вы просто прибегаете к небольшой коррекции в Photoshop, чтобы сделать нужную настройку иллюстрации-макета).

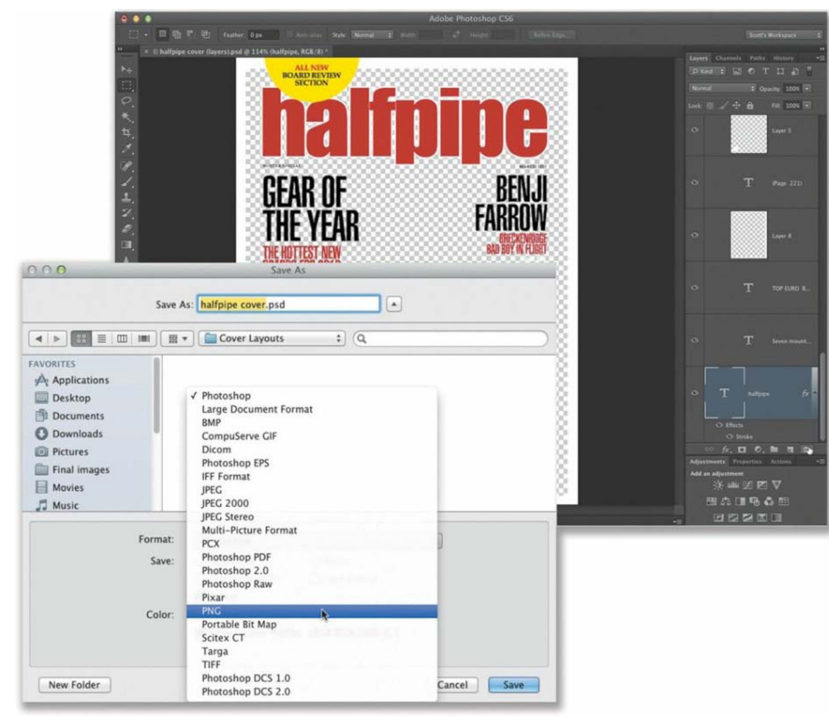
Шаг Один:

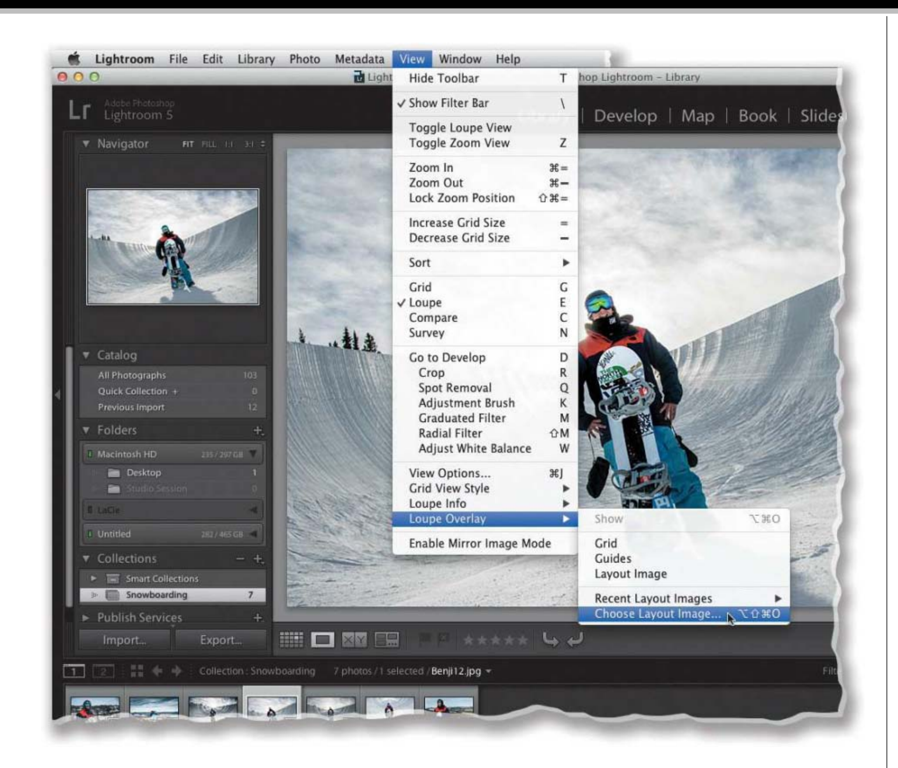
Вы должны выполнить подготовительную работу в Photoshop, открыв содержащее слои изображение обложки (или другую иллюстрацию), которую хотите использовать в Lightroom в качестве накладки. Цель следующая: вы должны сделать фон для всего файла прозрачным, оставляя видимыми лишь шрифт и графику. В макете обложки, который находится здесь, у обложки чисто серый фон (конечно, если перетащить изображение в Photoshop, оно так и осталось бы с серым фоном). Необходимо подготовить этот файл для использования в Lightroom, что означает: (а) мы должны сохранить в целости все слои, и (b), мы должны избавиться от этого ровного серого фона (по умолчанию, фон получается белым, но он сливается с белым шрифтом, поэтому я залил фон серым, чтобы шрифт был виден лучше).



Шаг Два:

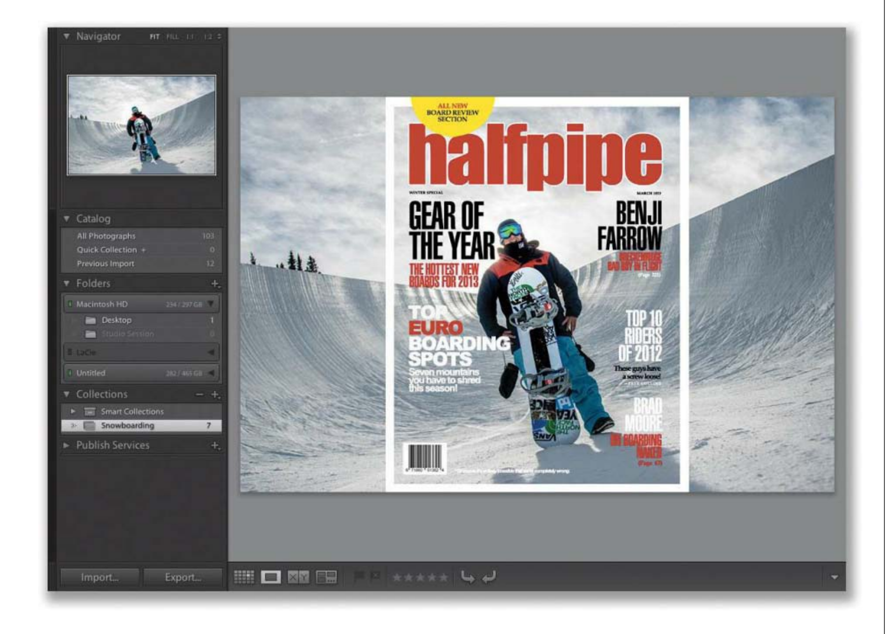
К счастью, нет ничего проще подобной подготовительной работы: (1) Перейдите на фоновый слой (ровный серый слой в данном случае), и удалите этот слой, перетаскивая его на значок мусорной корзины внизу панели **Layers** (Слои) (как показано здесь). (2) Далее все, что необходимо сделать – перейти в меню **File** (Файл), выбрать **Save As** (Сохранить как), и когда появится диалоговое окно сохранения, из всплывающего меню **Format** (где вы выбираете тип файла, чтобы в нем сохранить файл), выбрать PNG. Этот формат позволяет сохранять слои в целости, а когда вы удалили серый фоновый слой, фон стал прозрачным (как показано здесь). Между прочим, диалоговое окно **Save As** (Сохранить как) сообщит вам, что для сохранения файла в формате PNG необходимо сохранить копию файла, но на это не обращайте внимания.





Шаг Три:

Все, что осталось сделать в Photoshop, это возвратиться в Lightroom и перейти в модуль **Library** (Библиотека). После этого выполните команду меню **View > Loupe Overlay > Choose Layout Image** (Вид > Наложение макета > Выбрать изображение). Найдите файл PNG со слоями, который вы только что создали в Photoshop, и выберите его.

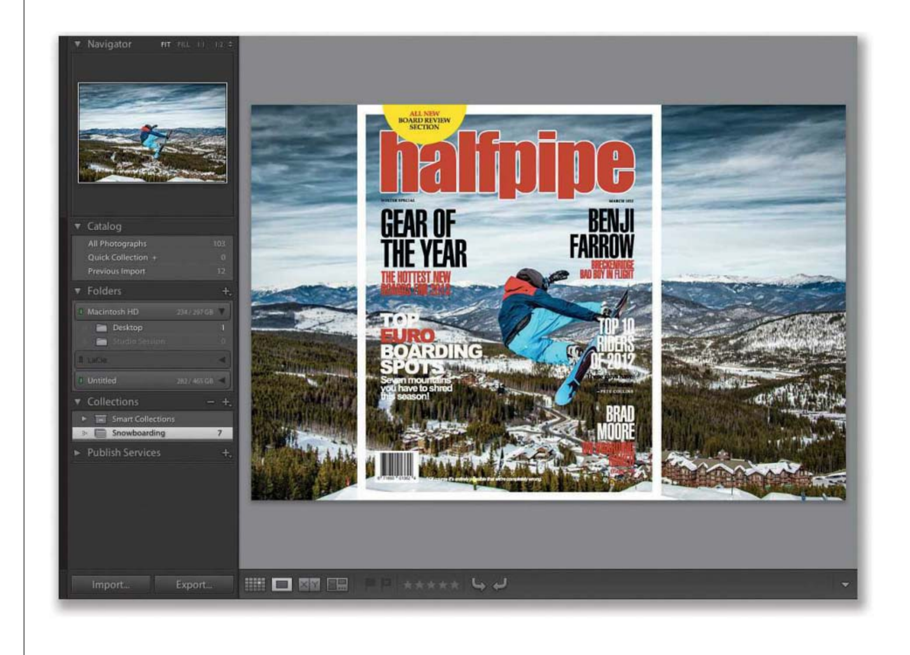


Шаг Четыре:

Как только вы выберете команду **Choose Layout Image** (Выбрать изображение), обложка появится поверх того изображения, которое в настоящее время находится на экране (как показано здесь). Чтобы скрыть обложку, зайдите в то же самое меню **Loupe Overlay** (Наложение макета), и увидите, что у команды **Layout Image** (Показать наложение макета) есть галочка, сообщающая, что обложка видима. Просто выберите/щелкните команду **Layout Image** (Показать наложение макета), чтобы скрыть наложение от представления. Чтобы увидеть его снова, выберите щелчком эту команду снова. Или, чтобы показать/скрыть наложение, нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+O** (Mac: **Command+Option+O**). Помните: если бы вы не удалили фоновый слой, то всё, что вы видели бы сейчас – текст на сером фоне (за которым было бы скрыто изображение). Именно поэтому столь важно удалить фоновый слой и сохранить результат в формате PNG. Хорошо, давайте двигаться дальше, потому что есть еще несколько функций, о которых вам нужно узнать.

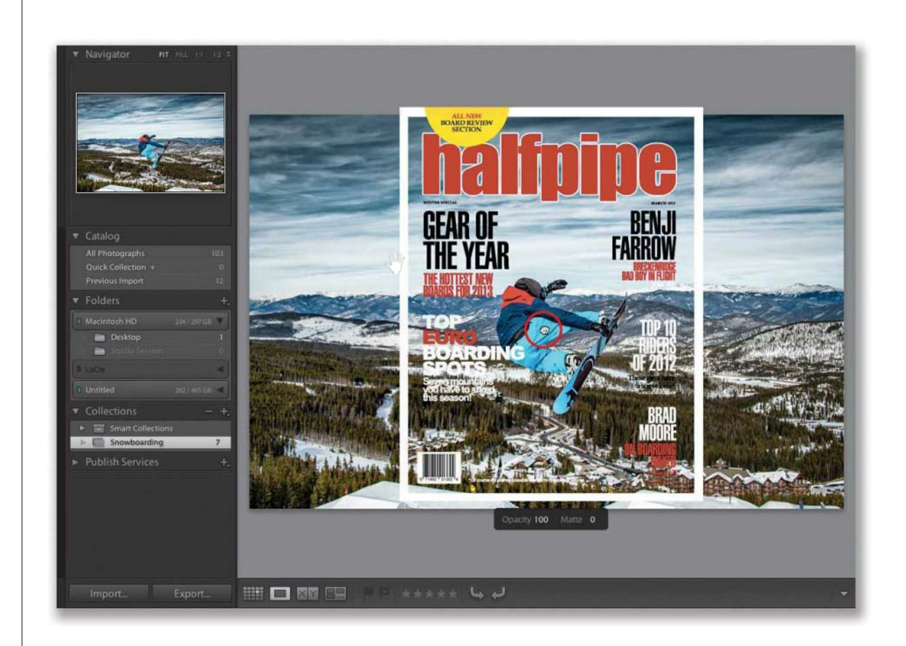
Шаг Пять:

Теперь, когда **Image Overlay** (Наложение макета) готово к применению, можно использовать клавиши **Левая/Правая стрелка**, чтобы опробовать разные варианты изображения обложки (или любого другого изображения, с которым вы работаете). Вот на что она была бы похожа при использовании другого снимка.



Шаг Шесть:

Если посмотреть на изображение в предыдущем шаге, можно заметить, что оно сдвинуто немного вправо. К счастью, можно изменить положение обложки, чтобы увидеть, на что было бы похоже изображение с обложкой точно в центре. Просто нажмите-и-дежите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac OS: **Command**) и курсор приобретет вид ладони руки (выделен здесь красным кружком). Теперь перетащите его по обложке, и она сдвинется влево/вправо. Поначалу кажется странным, что функция не двигает изображение в обложке. Она в действительности двигает обложку (т.е. верхнее изображение в формате PNG – ***А.Л.***), но к этому очень быстро привыкаешь.





Шаг Семь:

Можно также управлять уровнем **Opacity** (Непрозрачность) наложенного изображения. Если нажать-и-удерживать клавишу **Ctrl** (Mac OS: **Command**), то у основания наложенного изображения появляются два небольших элемента управления. Слева – **Opacity** (Непрозрачность), и чтобы понизить ее значение, вы просто перетаскиваете курсор влево прямо по **Opacity** (Непрозрачность) (как показано здесь, где я понизил непрозрачность наложенного на обложку изображения до 46 %). Чтобы поднять непрозрачность до исходного значения, перетащите курсор обратно вправо.



Шаг Восемь:

Второй элемент управления, **Matte** (Матовый), как я действительно считаю, более полезный и служит для управления матовостью. Если в предыдущем шаге установить значение **Matte** (Матовый) в 100, обложку будет окружать сплошная черная область, как и показано в предыдущем шаге. А если уменьшить значение **Matte** (Матовый), этот черный фон делается прозрачнее, и можно видеть остальную часть изображения, которое находится за пределами области наложения. Взгляните на изображение, показанное здесь. Обратите внимание на фон, который виден за пределами обложки. Теперь ясно, что это изображение допускает перемещение влево или вправо, без выхода за границы обложки. Это удобно, и управляется этот элемент точно так же, как непрозрачность: нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac OS: **Command**) и двигайте курсор прямо по слову **Matte** (Матовый).

Создание собственных шаблонов именования файлов

При наличии тысяч снимков очень важны организованность и порядок, а поскольку цифровые фотоаппараты многократно генерируют один и тот же набор имен, по-настоящему важно, чтобы вы непосредственно во время импорта переименовывали снимки, присваивая им уникальные имена. Широко распространено включение даты снимка как часть нового имени. К сожалению, только один из пресетов именования импортируемых файлов в Lightroom включает дату, но вынуждает сохранять наряду с этим оригинальное имя файла камеры. К счастью, есть простой способ создания собственного шаблона именования файлов. Об этом и пойдет речь в данном разделе.

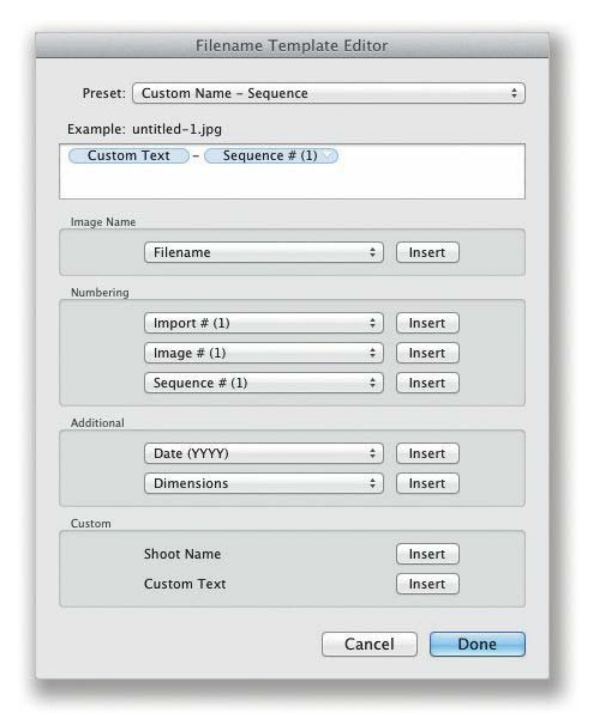
Шаг Один:

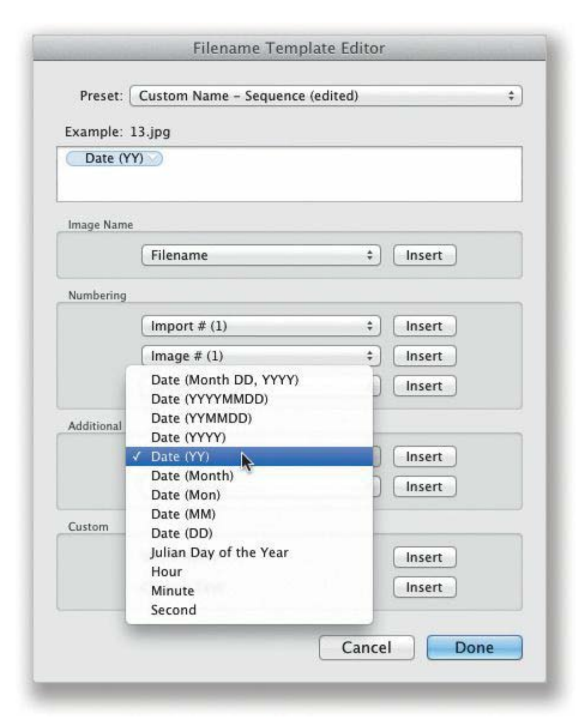
Зайдите в модуль **Library** (Библиотека), и щелкните кнопку **Import** (Импорт) внизу с левой стороны окна (или используйте клавишу быстрого вызова **Ctrl+Shift+I** (Mac OS**: Command+Shift+I**). Когда появится окно импорта, щелкните кнопку **Copy as DNG** (Копировать как DNG) или **Copy** (Копировать) наверху в средине окна, и с правой стороны появится панель **File Renaming** (Переименование файла). В этой панели установите галочку в окошке **Rename Files** (Переименовать файлы), затем щелкните всплывающий список **Template** (Шаблон) и выберите **Edit** (Правка) (как показано здесь), чтобы вызвать редактор **Filename Template Editor** (~~Имя редактора пресетов~~ [Редактор шаблонов имен файлов – ***А.Л.***]) (показанный ниже в Шаге Два).



Шаг Два:

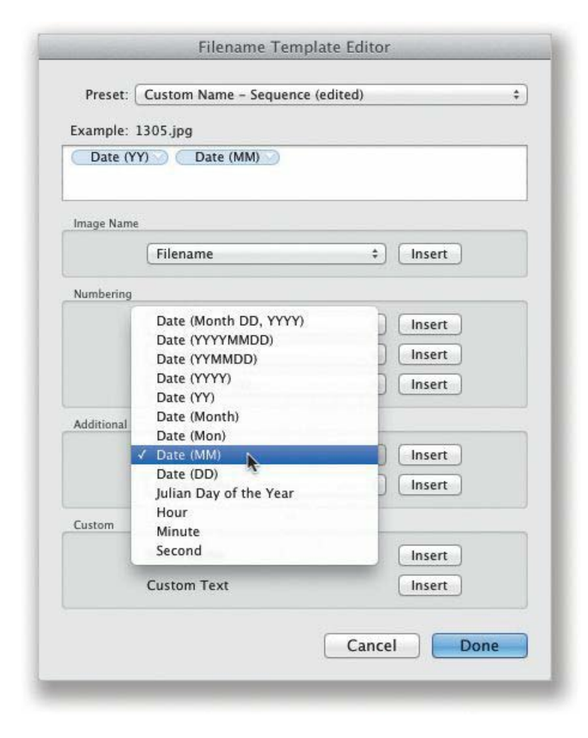
Вверху диалогового окна редактора есть всплывающий список **Preset** (Пресет), где можно выбрать любой из встроенных пресетов именования в качестве отправного. Например, если вы выбираете **Custom Name – Sequence** (Задать имя - Порядковый номер), поле под списком отображает следующую информацию, в двух частях, представляющую собой имя пресетов, присваиваемое им Adobe. На PC она появляется в двух парах фигурных скобок: **{Custom Text}-{Sequence # (1)»}** ({Заданный текст} - {Порядковый номер (1)»}), а на Mac – такая же, но в двух синих значках, как показано здесь. Первая часть представляет текст, вторая – автонумерацию. Чтобы удалить любую часть, щелкните ее, затем нажмите на клавиатуре клавишу **Backspace** (Mac OS: **Delete**). Если вы хотите начать просто на пустом месте (как сейчас сделаю я), удалите обе части, выберите опции, которые вам подходят, из всплывающих списков, расположенных ниже, затем щелкните кнопки **Insert** (Вставить), чтобы добавить их в поле.





Шаг Три:

Я собираюсь показать вам настройки распространенной среди фотографов системы именования файлов, но это всего лишь один из возможных примеров – потом вы можете создать пользовательский шаблон, который соответствует потребностям вашей студии. Приступим, добавляя год в начало имени (это помогает сгруппировать файлы вместе при сортировке по имени). Чтобы сократить имена файлов, я рекомендую использовать только последние две цифры года. Так что зайдите в секцию **Additional** (Дополнительный) диалогового окна, щелкните всплывающий список и выберите **Date (YY)** (Дата (ГГ)), как показано здесь (**Y** (Г) сообщает, что это вход по году, **YY** (ГГ) сообщает, что индицируются только две цифры). Символы **Date (YY)** (Дата (ГГ)) появятся в поле именования – в фигурных скобках в PC и в синих значках в Mac OS – а если вы переведете взгляд выше и левее, увидите в реальном времени пример шаблона имени, который вы создаете. В данный момент новое имя моего файла 13.jpg, как показано здесь.

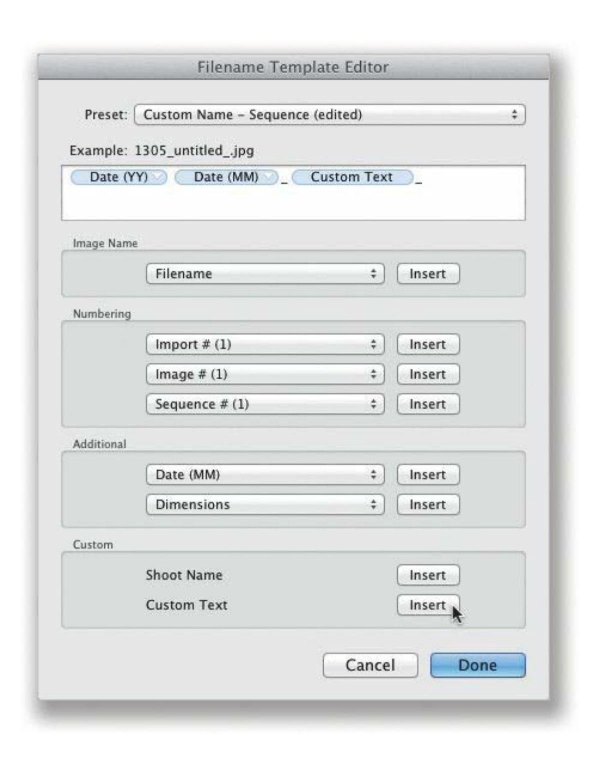


Шаг Четыре:

После года с двумя цифрами мы добавляем месяц с двумя цифрами, в который была сделана фотография, заходя в тот же всплывающий список, но на сей раз выбирая **Date (MM)** (Дата (ММ)), как показано здесь. (Обе эти даты автоматически извлекаются из метаданных, включенных в снимок цифровой камерой в тот момент, когда был сделан снимок). Кстати, если выбрать опцию **Date (Month)** (Дата (Месяц)), отобразилось бы полное название месяца, и имя файла было бы подобным такому: 13May (13Май), а не тому, к которому мы стремимся, а именно 1305.

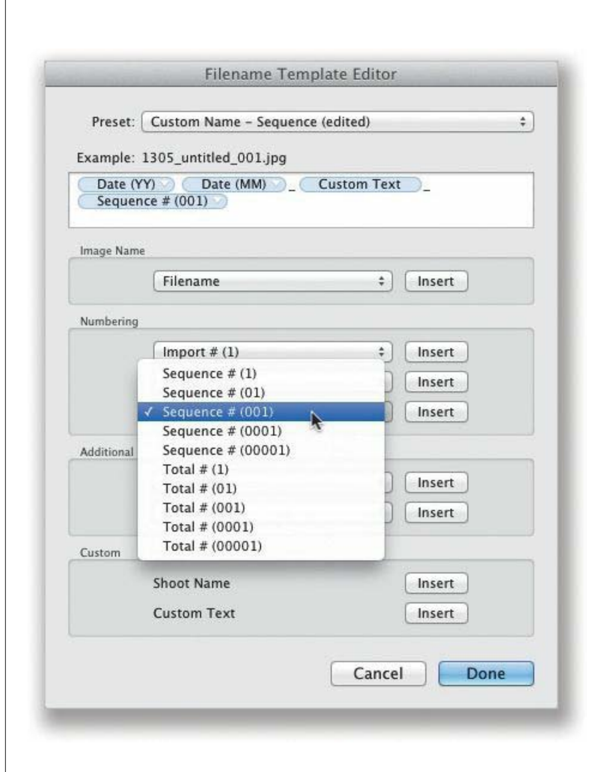
Шаг Пять:

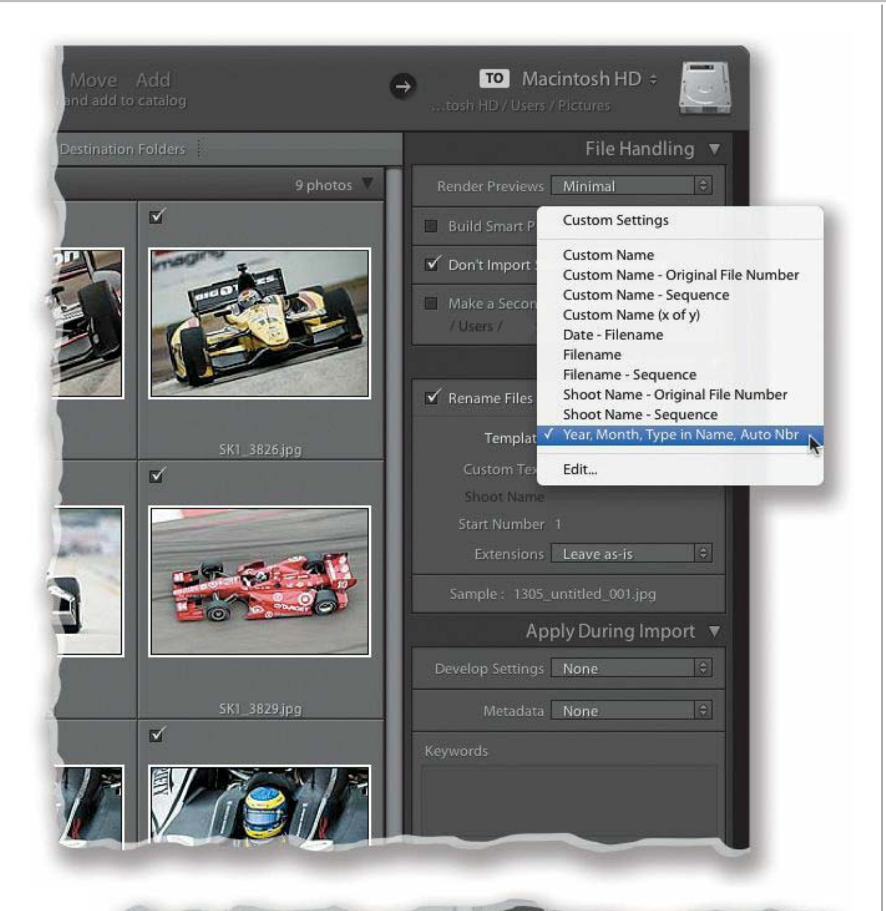
Прежде, чем мы пойдем дальше, следует знать, что согласно правилу для обозначения файлов (в Lightroom – ***А.Л.***), пробелы между словами недопустимы. Однако если все символы просто слиты вместе, трудно читать. В связи с этим, после даты вставьте визуальный разделитель – символ **_** (подчеркивание). Чтобы добавить его, просто щелкните курсором сразу после части шаблона **Date (MM)** (Дата (MM)), а потом нажмите клавиши **Shift+_** (результат показан здесь). Именно в этом месте я ввожу то, что отличает мои шаблоны от часто встречающихся других схем обозначений: после даты я включаю пользовательское имя, которое описывает то, что находится в каждом снимке. А часть людей предпочитает, чтобы здесь появлялось оригинальное, сгенерированное камерой, имя файла. (Лично, мне нравится иметь здесь осмысленное название, которое доносит до меня содержание снимка, не вынуждая его открывать). Чтобы сделать это, зайдите в секцию **Custom** (Задать) диалогового окна и, правее надписи **Custom Text** (Заданный текст), щелкните кнопку **Insert** (Вставить) (как показано здесь). Это добавит после подчеркивания символы **Custom Text** (Заданный текст). (Они появятся в фигурных скобках для PC или в синем значке для Mac OS, что позволит вам позже ввести сюда текстовое описание в виде одного слова). Затем добавьте другой символ подчеркивания. (Текст превратится в подобие такого: **_Custom Text_** (_Заданный текст_). В интерактивном примере, вверху, тем не менее, будет отображаться **untitled_** (без имени_) до тех пор, пока вы не введете свой пользовательский текст).



Шаг Шесть:

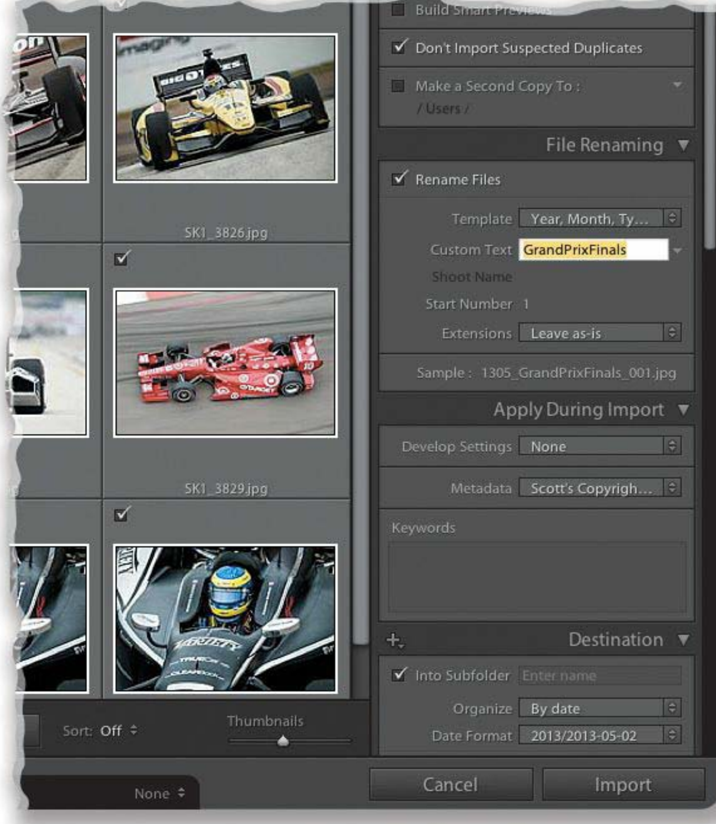
Теперь можно настроить Lightroom на автоматическую последовательную нумерацию импортируемых снимков. Чтобы сделать это, зайдите в секцию **Numbering** (Нумерация) и из третьего вниз всплывающего списка выберите устраивающую вас последовательность нумерации. Здесь я выбрал шаблон **Sequence # (001)** (Порядковый номер (001)) , который автоматически добавляет номер с тремя разрядами к концу вашего имени файла (пример можно видеть выше, в поле именования).





Шаг Семь:

Как только этот простой пример именования доведен, на ваш взгляд, до совершенства, зайдите во всплывающий список **Preset** (Пресет) и выберите опцию **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки в новый пресет). Появится диалоговое окно **New Preset** (Новый пресет), в котором можно дать имя пресету. Введите содержательное имя (благодаря чему вы будете знать, что сделает пресет в следующий раз, когда вы захотите его применить – я выбрал **Year, Month, Type in Name, Auto Nbr** (Год, Месяц, Ввод имени, Авто Нмр)) – щелкните кнопку **Create** (Создать), а затем, в окне **Filename Template Editor** (~~Имя редактора пресетов~~ [Редактор шаблонов имен файлов – ***А.Л.***]), щелкните кнопку **Done** (Готовый). Теперь, когда вы зайдете в окно импорта и щелкнете в панели **File Renaming** (Переименование файла) всплывающий список **Template** (Шаблон), то увидите свой пользовательский шаблон в списке выбора пресетов (как показано здесь).



Шаг Восемь:

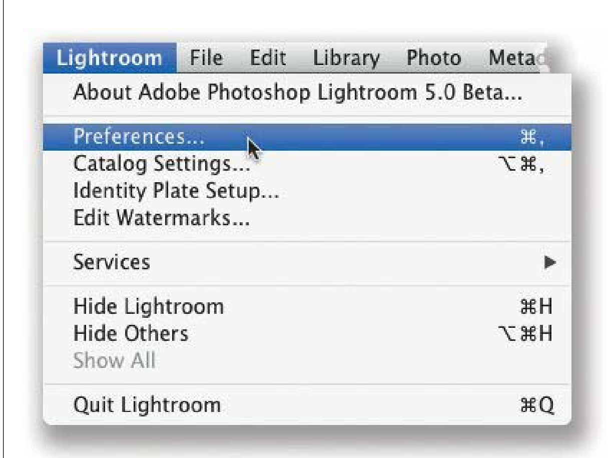
После того, как вы выберете этот новый шаблон именования из всплывающего списка **Template** (Шаблон), щелкните в поле под ним часть **Custom Text** (Заданный текст) (здесь эта добавленная ранее часть вступает в игру) и введите в нее описательную часть имени (в данном случае я напечатал **GrandPrixFinals** (*ФиналыГрандПри*), все в одном слове – без единого пробела). Этот пользовательский текст появится между двумя символами подчеркивания, создающими визуальный разделитель, так ничто не сливается вместе (взгляните, все это теперь приобрело смысл). Как только вы напечатали название, в надписи **Sample** (Пример), внизу панели **File Renaming** (Переименование файла) увидите превью того, как снимки будут переименованы. Теперь выберите все параметры настройки панелей **Apply During Import** (Применить при импорте) и **Destination** (Назначение), и можно щелкнуть кнопку **Import** (Импорт).

Выбор предпочтений при импорте снимков

Я освещаю предпочтения импорта в конце главы об импорте, потому что полагаю, что к настоящему времени вы уже импортировали ряд снимков и знаете достаточно о процессе импортирования, чтобы представлять, что бы вы хотели изменить. Здесь и помогут предпочтения (и Lightroom имеет средства управления предпочтениями, дающими много возможностей контроля над приемами работы).

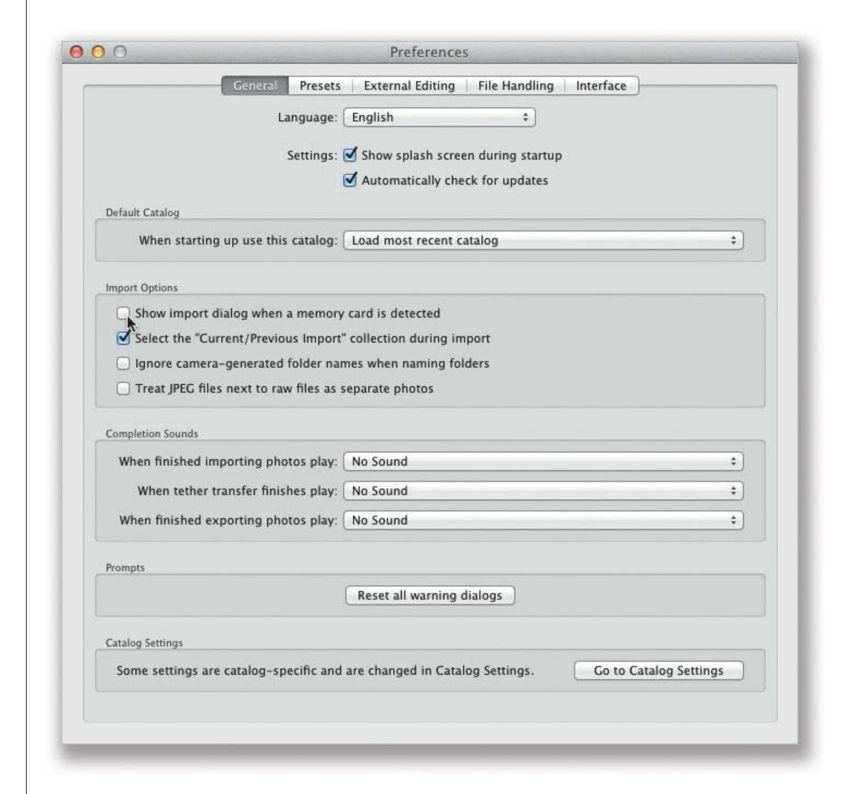
Шаг Один:

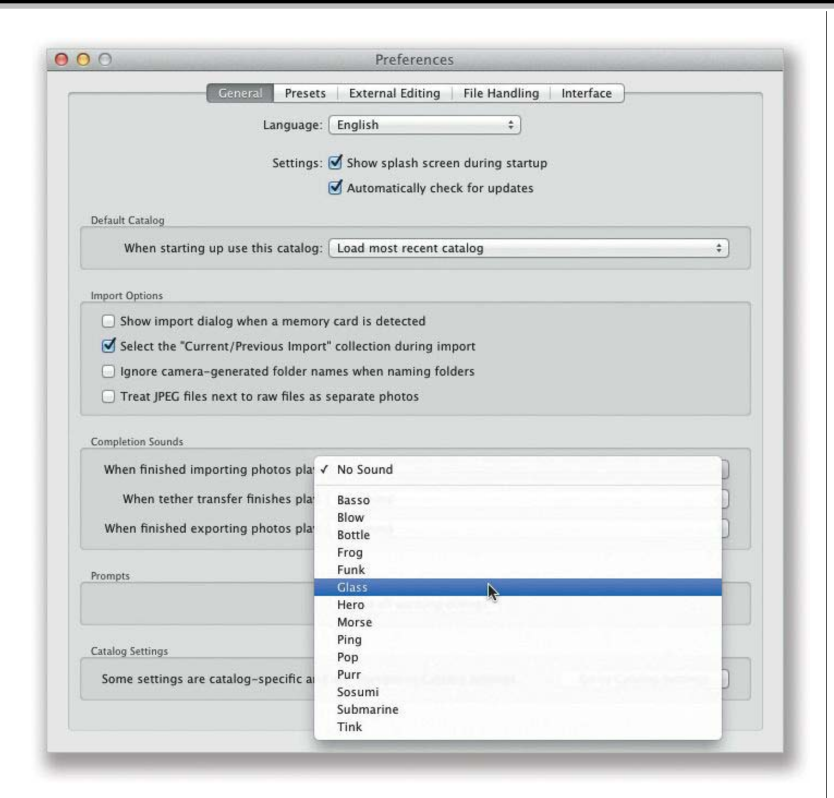
Предпочтения для импорта снимков находятся в двух разных местах. Во-первых, чтобы открыть диалоговое окно **Preferences** (Предпочтения), зайдите в меню **Edit** на PC или в меню **Lightroom** на Mac и выберите **Preferences** (Предпочтения) (как показано здесь).



Шаг Два:

В появившемся диалоговом окне **Preferences** (Предпочтения) сначала щелкните вверху закладки **General** (Общие) (выделенной здесь подсветкой). В секции **Import Options** (Опции импорта), в середине, первое предпочтение позволяет указать Lightroom, как реагировать, когда вы подключаете камеру или устройство чтения карты памяти к компьютеру. По умолчанию, это открывает окно импорта. Однако если вы предпочитаете, чтобы при каждом подключении камеры или карты памяти окно импорта не открывалось автоматически, просто снимите галочку в этом окошке (как показано здесь). Второе предпочтение в этой секции Lightroom 5 – новое. Во всех предыдущих версиях, если вы использовали быструю клавишу, чтобы начать импортировать снимки, находясь в другом модуле, Lightroom оставлял в нём всю работу и переключался в модуль **Library** (Библиотека), отображая, как импортируются изображения (обычно вам приходилось прерывать работу, которую делали, и начинать работать над этими, импортирующимися в настоящее время, изображениями). Теперь, снимая галочку в окошке **Select the "Current/Previous Import" collection during import** (Выберите при импорте коллекции "Импорт текущей / предыдущей"), вы можете оставаться в папке или коллекции, в которой находитесь, и просто импортируете изображения в фоновом режиме.





Шаг Три:

Есть еще две настройки параметров предпочтений при импорте, которые я хотел бы упомянуть и которые также находятся на вкладке **General** (Общие). Секция **Completion Sounds** (Звуки завершения) не только предоставляет выбор, будет или нет Lightroom проигрывать специфический звук по завершении импорта снимков, но также предоставляется возможность выбора такого звука (из всплывающего списка системных звуков тревоги, уже имеющихся в компьютере, как показано здесь).

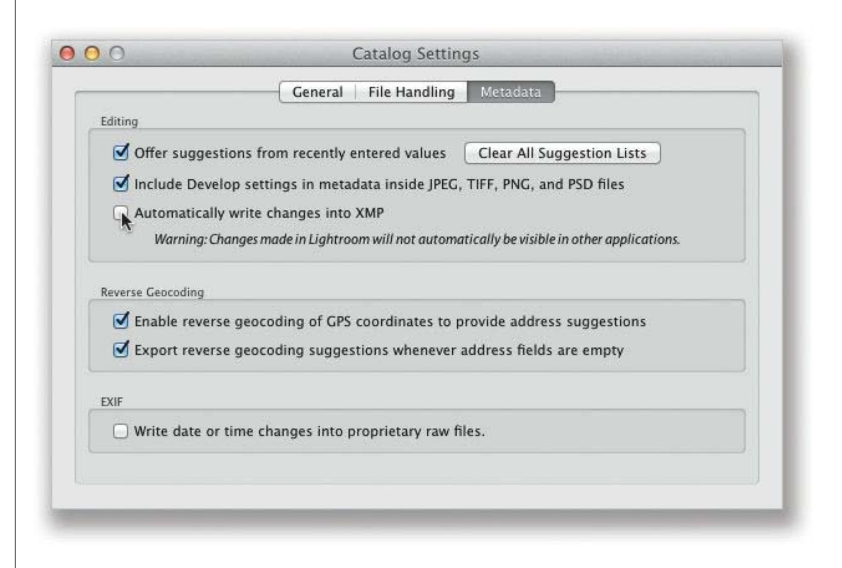


Шаг Четыре:

Наряду с рассмотренным выше, прямо здесь же, под списком выбора звука завершения импорта есть еще один всплывающий список – выбора звука по завершении экспорта. Я понимаю, что это не предпочтение импорта, но поскольку мы уже тут, я подумал… ну и пусть. Позже в этой книге я буду говорить подробно о некоторых других предпочтениях, но поскольку это глава об импорте, я решил, что лучше всего упомянуть это предпочтение здесь.

Шаг Пять:

Теперь щелкните кнопку **Go to Catalog Settings** (Перейти в настройки каталога) внизу закладки **General** (Общие) (или одноименную команду меню **Edit** (MAC: **Lightroom**). В диалоговом окне **Catalog Settings** (Настройки каталога) щелкните закладку **Metadata** (Метаданные). Здесь можно определить, хотите ли вы импортировать метаданные, чтобы добавить их к своим RAW-снимкам (авторское право, ключевые слова и т.д.) и сохранить их на отдельном файле, так что для каждого снимка у вас будет по два файла – один, который содержит непосредственно снимок, и другой, отдельный файл (т.н. сопровождающий XMP-файл), который содержит метаданные данного снимка. Вы делаете это, устанавливая галочку в окошке **Automatically write changes into XMP** (Автоматически записывать изменения в XMP). Но почему в этом когда-либо могла бы возникнуть потребность? Хотя обычно Lightroom отслеживает все метаданные, которые вы добавляете в его файл базы данных – их информация на самом деле не встраивается до тех пор, пока снимок не покидает Lightroom (при экспорте копии в Photoshop или экспорте файла как JPEG, TIFF или PSD – все эти форматы поддерживают включение метаданных непосредственно в снимок). Однако некоторые программы не могут прочитать включенные метаданные, поэтому они нуждаются в отдельном сопровождающем XMP-файле.



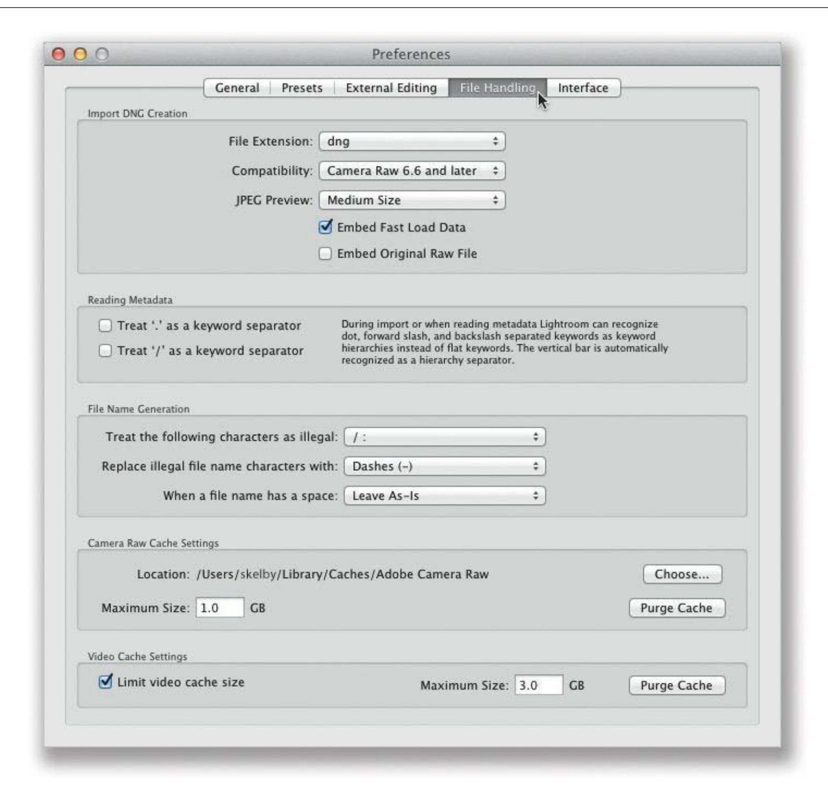
Шаг Шесть:

Теперь, когда я рассказал вам об окошке **Automatically write changes into XMP** (Автоматически записывать изменения в XMP), я на самом деле не рекомендую устанавливать в нем галочку, потому что запись всех этих сопроводительных XMP-файлов занимает время, который замедляет работу Lightroom. Вместо этого, если вы хотите отправить файл приятелю или клиенту, и хотите отправить также метаданные, записанные в сопроводительный XMP-файл, сначала зайдите в модуль **Library** (Библиотека) и щелкните изображение, чтобы выбрать его, затем нажмите клавиши **Ctrl+S** (Mac OS: **Command+S**) – это самый короткий путь выполнения команды **Save Metadata to File** (Сохранить метаданные в файле) (которая находится в меню **Metadata** (Метаданные)). Она запишет все существующие метаданные в отдельный XMP-файл (поэтому будет необходимо отослать вместе и снимок, и сопроводительный XMP-файл).



Преимущества файлового формата Adobe DNG

Я упоминал, что при импорте снимков RAW есть возможность преобразования их в DNG-формат (формат Digital Negative – цифровой негатив). DNG был создан Adobe, потому что сегодня у каждого производителя камер есть представляющий его собственность, запатентованный им, файловый RAW формат, и Adobe обеспокоен, что, однажды кто-то из изготовителей может забросить поддержку старого формата для чего-то более нового. Что касается DNG, он не является собственностью – Adobe сделал его открытым форматом, таким образом, кто угодно может вписаться в его спецификацию. Хотя обеспечение того, что негативы смогли бы открываться в будущем, было главной целью, применение DNG имеет также другие преимущества.





Настройка DNG-предпочтений:

Нажмите клавиши **Ctrl+,** (запятая) (Mac OS: **Command+,**) чтобы открыть в Lightroom диалоговое окно **Preferences** (Предпочтения), затем щелкните закладку **File Handling** (Превью) (как показано здесь). В верхней секции **Import DNG Creation** (Создание импорта в DNG) находятся параметры настройки, которые я использую для преобразования в DNG. Хотя можно включить оригинальный, составляющий собственность производителя, RAW файл, я так не делаю (это увеличивает размер файла и в значительной степени сводит на нет Преимущество #1, рассмотренное ниже). Кстати, вверху посредине окна импорта необходимо щелкнуть кнопку **Copy as DNG** (Копировать как DNG) (как показано ниже).

Преимущество #1: файлы DNG меньше

RAW-файлы обычно имеют довольно большой размер и быстро съедают место на жестком диске, а когда вы преобразовываете файл в DNG, он меньше приблизительно на 20 %.

Преимущество #2: Файлы DNG не нуждаются в отдельном сопроводительном файле

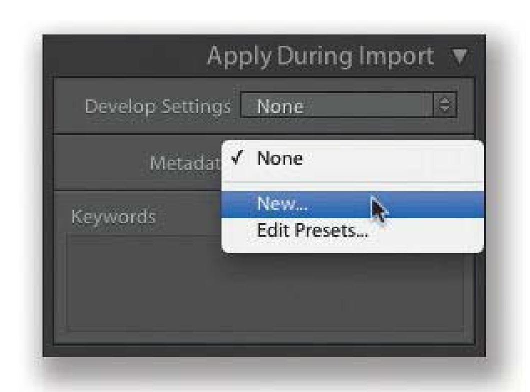
Когда вы редактируете RAW файл, его метаданные на самом деле хранятся в отдельном файле, называемом сопроводительный XMP-файл. Если вы хотите дать кому-то ваш RAW-файл вместе с его метаданными и изменениями, сделанными в них в Lightroom, необходимо предоставить два файла: (1) сам RAW файл и (2) сопроводительный XMP-файла, который содержит метаданные и отредактированную информацию. Но в случае DNG, если вы нажимаете клавиши **Ctrl+S** (Mac OS: **Command+S**), эта информация включается прямо в файл DNG. Так что прежде, чем передать кому-либо файл DNG, не забудьте использовать эти быстрые клавиши и сначала записать метаданные в DNG-файл.

Создание собственных шаблонов метаданных (авторского права)

В начале этой главы я упоминал, что вы можете создать собственный пользовательский шаблон метаданных, позволяющий легко, автоматически включать свое авторское право и контактную информацию прямо в снимки при их импорте в Lightroom. Здесь рассказывается, как это делать. Помните, что можно создать несколько шаблонов, например, с вашей полной контактной информацией (включая ваш номер телефона), с основной информацией или для экспорта изображений, которые будут отправлены агентству стоковых фотографий, и т.д.

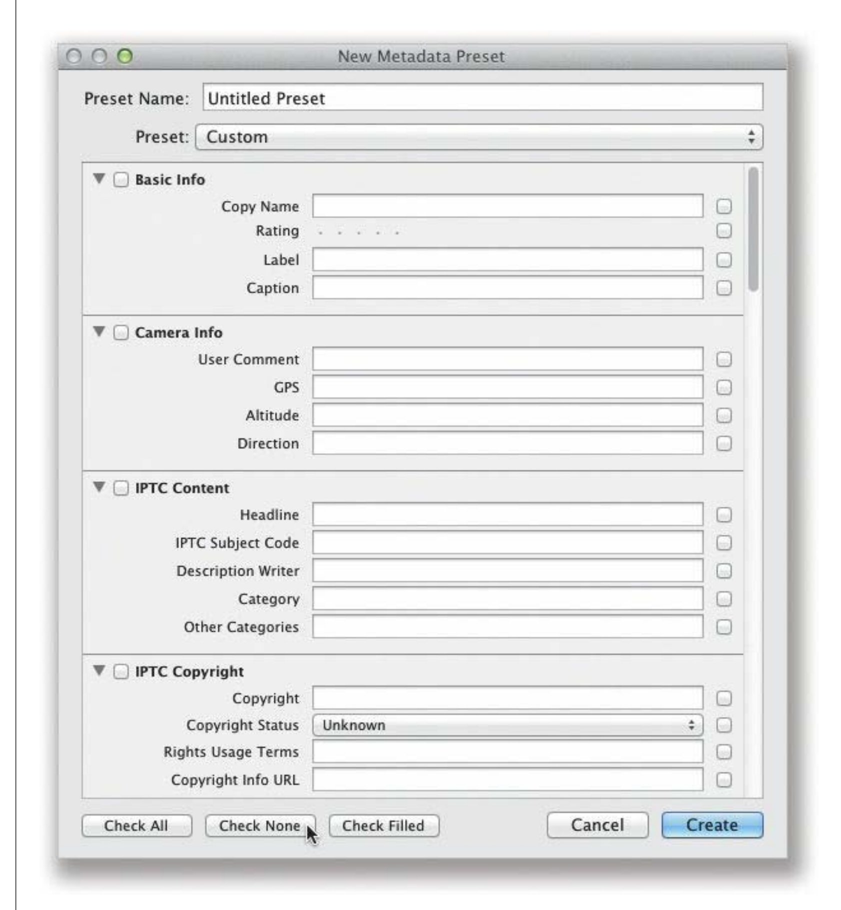
Шаг Один:

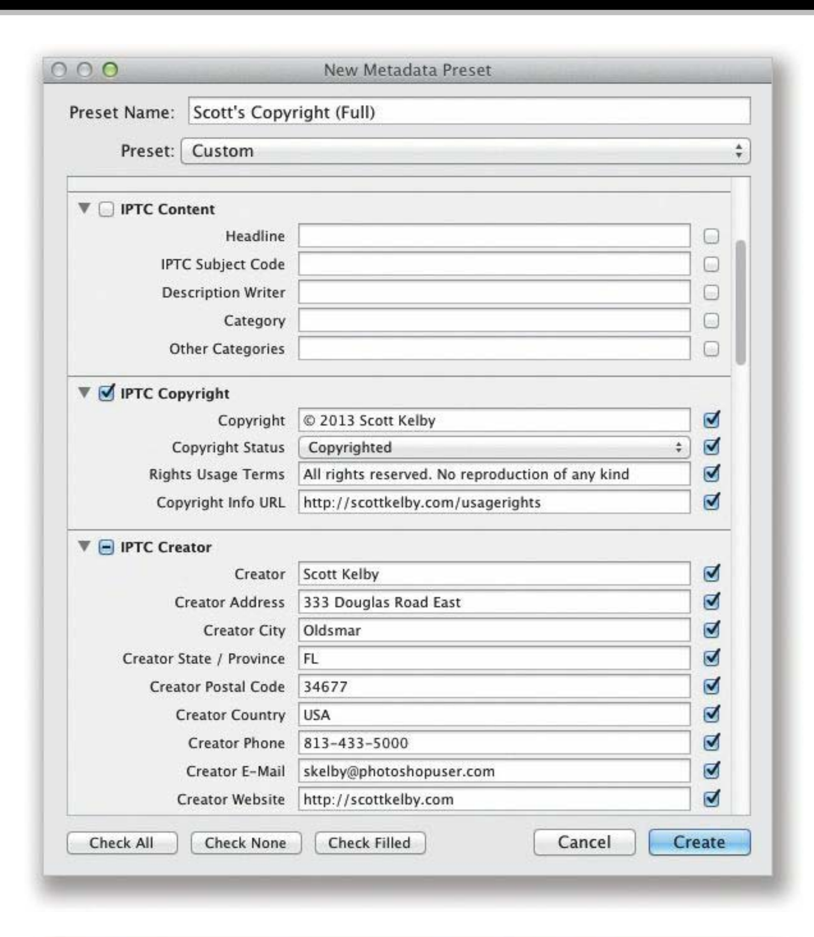
Можно создать шаблон метаданных прямо в окне импорта, поэтому откройте его, нажав **Ctrl+Shift+I** (Mac OS: **Command+Shift+I**). В окне импорта зайдите в панель **Apply During Import** (Применить при импорте), и из всплывающего списка **Metadata** (Метаданные) выберите **New** (Новый) (как показано здесь).

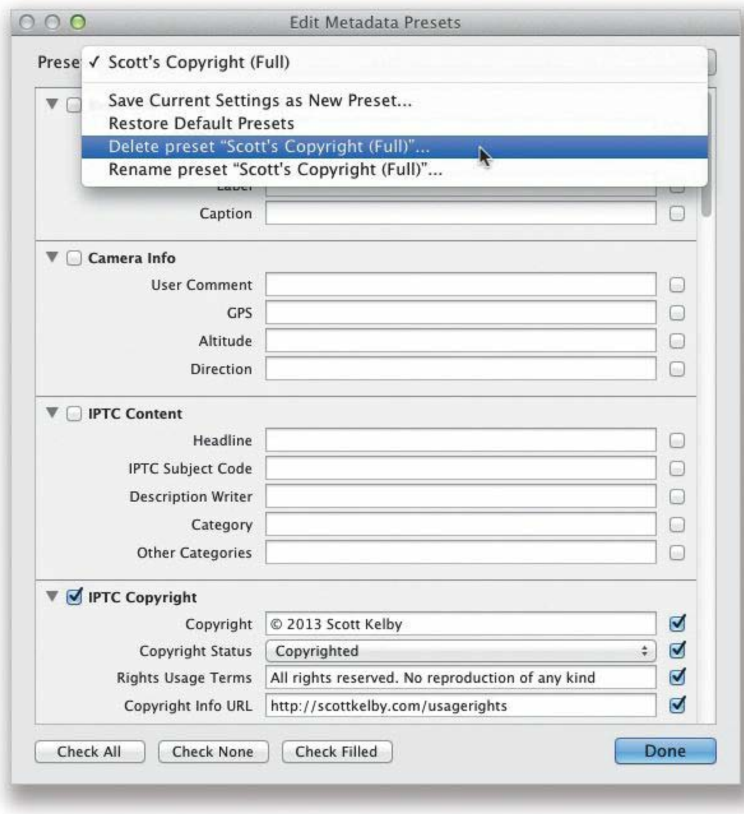


Шаг Два:

Появится пустое диалоговое окно **New Metadata Preset** (Новый пресет метаданных). Сразу же щелкните кнопку **Check None** (Снять все отметки) внизу диалогового окна, как показано здесь (благодаря этому при отображении метаданных в Lightroom не появится ни одного пустого поля – будут показаны только поля, содержащие данные).







Шаг Три:

В секции авторского права **IPTC Copyright** (IPTC: copyright) введите информацию о своем авторском праве (как показано здесь) (в PC это нижняя секция – ***А.Л.***). Затем перейдите в секцию **IPTC Creator** (IPTC: содержимое) и введите свою контактную информацию (ведь если кто-то заходит на ваш веб-сайт и загружает ваши изображения, естественно ваше желание предоставить возможность связаться с вами и договориться о лицензировании вашего снимка). Далее, вы можете считать, что адрес **Copyright Info URL** (Правовой URL), добавленный в предыдущей секции, содержит достаточную контактную информацию, и если это так, можно пропустить заполнение информации секции **IPTC Creator** (IPTC: содержимое) (в конце концов, этот пресет метаданных должен сообщить потенциальным клиентам, что ваша работа защищается авторским правом, а также как выйти с вами на контакт). Заполнив информацию метаданных, которую вы хотите включить в ваши снимки, перейдите вверх диалогового окна, дайте имя вашему пресету – я выбрал **Scott's Copyright (Full)** (*Авторское право: Скотт (полное)*) – и затем щелкните кнопку **Create** (Создать), как показано здесь.

Шаг Четыре:

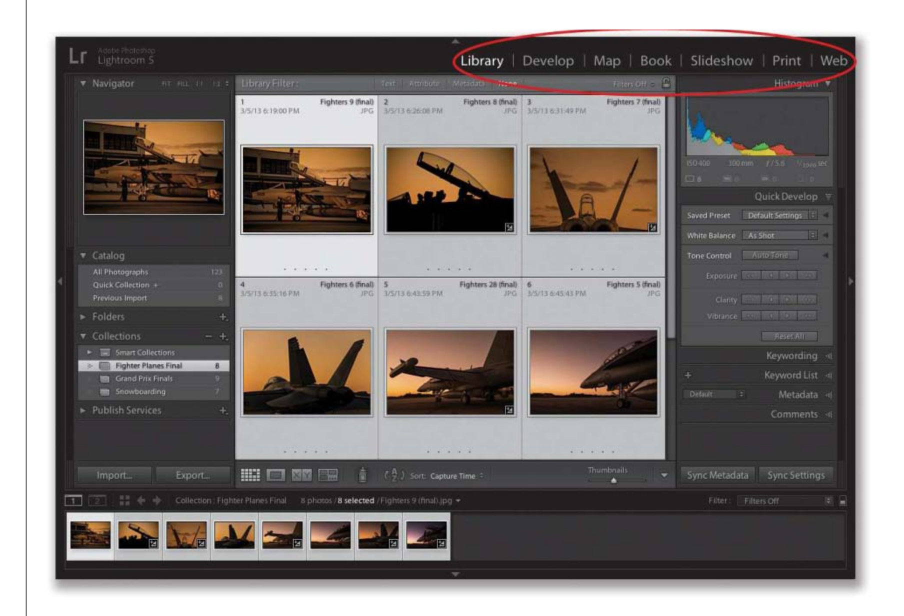
Удаление шаблона метаданных не сложнее его создания. Вернитесь в панель **Apply During Import** (Применить при импорте) и из всплывающего списка **Metadata** (Метаданные) выберите **Edit Presets** (Правка пресетов). Откроется диалоговое окно **Edit Metadata Presets** (Правка пресетов метаданных) (которое выглядит точно так же, как диалоговое окно **New Metadata Preset** (Новый пресет метаданных)). Из верхнего всплывающего списка **Preset** (Пресет) выберите пресет, который вы хотите удалить. Как только все метаданные пресета появятся в диалоговом окне, вернитесь к тому же всплывающему списку **Preset** (Пресет), но теперь выберите **Delete Preset "*Name of Preset*"** (Удалить пресет "*Имя пресета*"). Появится диалоговое окно предупреждения, с запросом, уверены ли вы, что хотите удалить этот пресет. Щелкните кнопку **Delete** (Удалить), и он будет безвозвратно удален.

Четыре вещи, которые следует знать, чтобы улучшить работу в Lightroom

Теперь, после того, как вы научились импортировать изображения, ознакомьтесь с несколькими советами по работе с интерфейсом Lightroom – его правой верхней области – которые значительно облегчат работу.

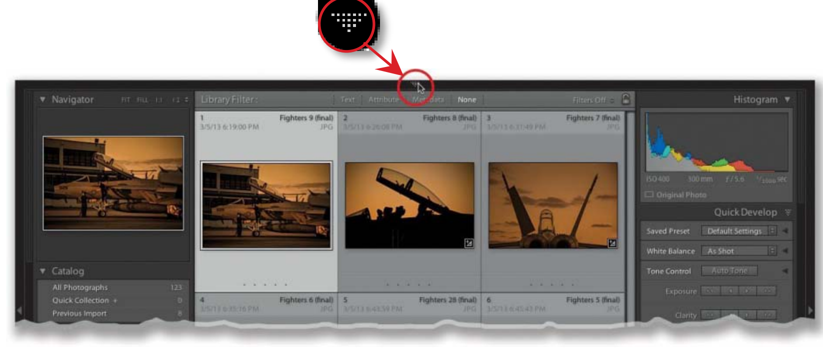
Шаг Один:

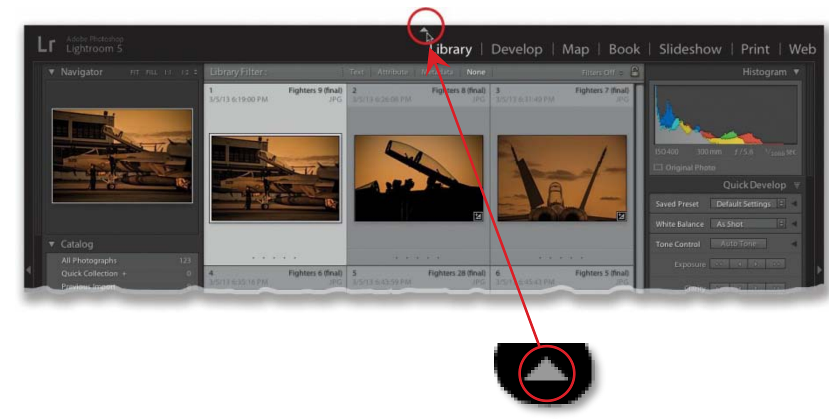
В Lightroom имеется семь различных модулей, и каждый выполняет свою работу. Когда импортированные снимки появляются в Lightroom, они всегда появляются в центре модуля **Library** (Библиотека), в котором мы выполняем всю сортировку, поиск, ввод и работу с ключевыми словами и т.д. Модуль **Develop** (Коррекции) служит для редактирование снимка (изменение экспозиции, баланса белого, коррекция цвета и т.д.), и (пощажу вас) из названий очевидно, что делают остальные пять. Вы двигаетесь от модуля к модулю, щелкая имя модуля в панели задач вверху окна Lightroom, или используете быстрые клавиши **Ctrl+Alt+1** для перехода в модуль **Library** (Библиотека), **Ctrl+Alt+2** – в **Develop** (Коррекции), и так далее (на Mac это были бы **Command+Option+1**, **Command+Option+2**, и так далее).



Шаг Два:

Всего в интерфейсе Lightroom имеется пять зон: вверху – упомянутая панель задач, зоны панелей с левой и правой сторон, внизу зона **Filmstrip** (Кинопленка), а снимки всегда появляется в центральной области просмотра **Preview** (Превью). Можно скрыть любую панель (что увеличивает область превью), щелкая небольшой серый треугольник в средине кромки панели. Например, обратитесь к интерфейсу и щелкните небольшой серый треугольник вверху, посредине интерфейса, и это скроет панель задач. Щелкните его снова – панель задач снова появится.

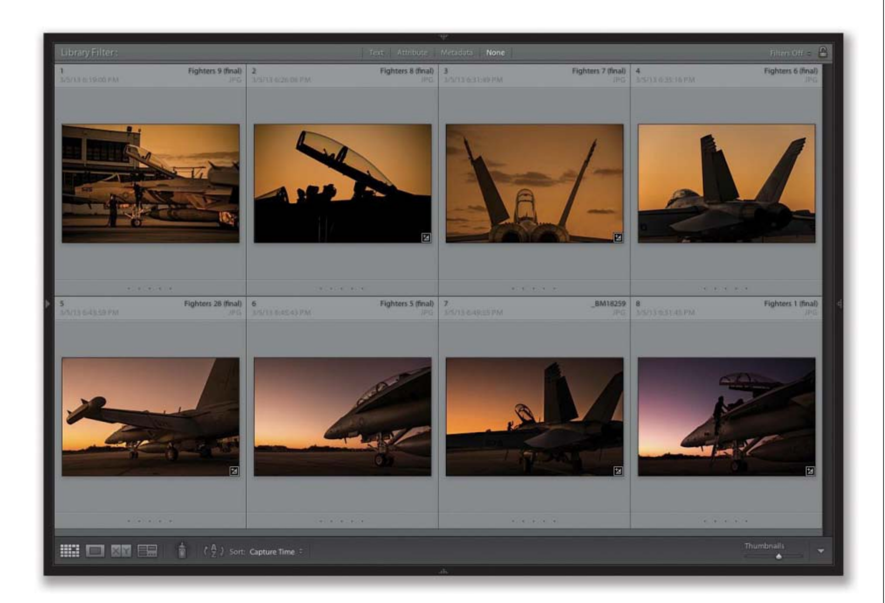






Шаг Три:

Жалоба № 1, которую я слышу от пользователей Lightroom, касается работы с панелями: они ненавидят функцию **Auto Hide & Show** (Скрыть и показать автоматически) (которая действует по умолчанию). Замысел был замечательный: если вы скрыли панель, и нужно ее снова увидеть, чтобы внести корректировку, то перемещаете курсор туда, где панель обычно находится, и она всплывает. Закончив с ней, вы сдвигаете с нее курсор, и она автоматически снова исчезает с глаз долой. Согласитесь – звучит великолепно. Проблема в том, что панель неожиданно всплывает всякий раз, когда вы перемещаете курсор в самый конец вправо, влево, вверх или вниз экрана. Это действительно сводит народ с ума, и люди буквально умоляют показать им, как это отключить. Функцию **Auto Hide & Show** (Скрыть и показать автоматически) любой панели можно отключить, щелкая в панели правой кнопкой мыши по небольшому серому треугольнику. Появится всплывающее меню (показанное здесь), где вы выберете команду **Manual** (Вручную), которая выключает функцию. Действие команды распространяется только на панель, в которой она выполнена, таким образом, необходимо выполнить ее в каждой из четырех панелей.



Шаг Четыре:

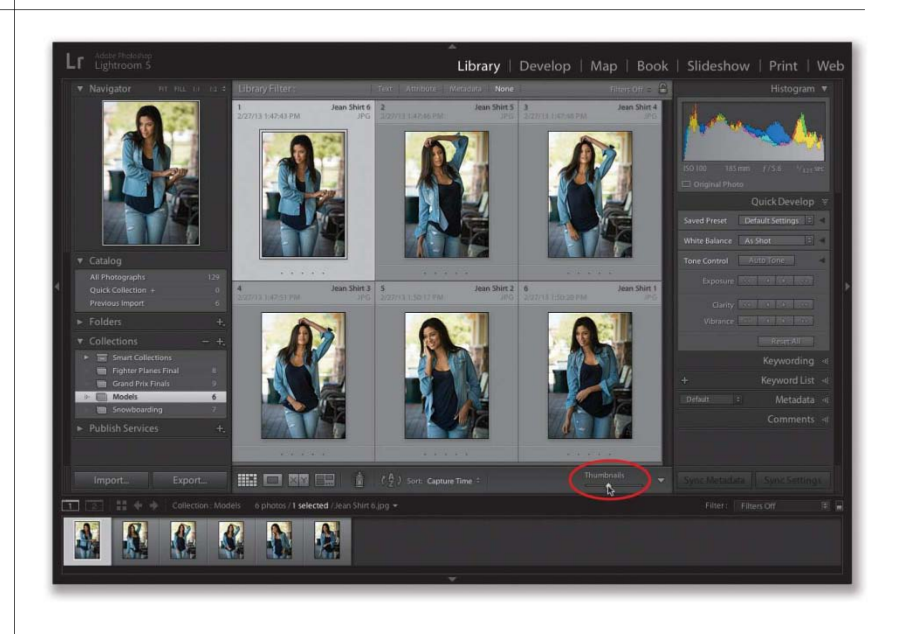
Я использую ручной режим **Manual**, поэтому просто открываю и закрываю панели, когда они мне нужны. Можно также использовать клавиши быстрого вызова: **F5** закрывает/открывает верхнюю панель задач, **F6** – панель **Filmstrip** (Кинопленка), **F7** – область панелей с левой стороны, а **F8** – с правой стороны (на новейшей клавиатуре Mac или ноутбуке, вам, возможно, придется нажать одновременно клавишу **Fn**). Можно скрыть одновременно области панелей с правой и левой стороны, нажимая клавишу **Tab**, но я, вероятно, чаще всего использую быструю клавишу **Shift+Tab**, потому что она скрывает всё – все панели – и оставляет видимыми только снимки (как показано здесь). Кроме того, полезно помнить, где что находится: левая область панелей используется прежде всего для применения пресетов и шаблонов и отображения превью снимка, пресета или шаблона, с которым вы работаете. Все остальное (все средства коррекции) находится на правой стороне. А советы по просмотру – на следующей странице.

Просмотр фотографий после импорта

Прежде, чем мы займемся сортировкой снимков и отделением победителей от проигравших (о чем поговорим в следующей главе), давайте потратим какую-то минуту, чтобы изучить все возможности того, как Lightroom позволяет отображать импортированные снимки. Изучение опций просмотра сейчас поможет вам принимать обоснованные решения о том, какие снимки удачные (а какие – нет).

Шаг Один:

Когда импортированные снимки появляются в Lightroom, они выглядят как небольшие миниатюры в центральной области превью (как показано здесь). Можно изменить размер этих миниатюр, используя ползунок **Thumbnails** (Размер эскизов), который находится в панели инструментов (темно-серая горизонтальная линейка, которая располагается внизу с правой стороны центральной области превью и выделена здесь красным овалом). Перетащите ползунок вправо, и миниатюры увеличатся; влево – уменьшатся.



Шаг Два:

Чтобы увеличить размеры любой миниатюры, просто или дважды щелкните по ней, или нажмите на клавиатуре клавишу **E** или клавишу "**пробел**". Этот увеличенный размер называется представление **Loupe** (Лупа) (как если бы вы смотрели на снимок через лупу), и по умолчанию масштаб увеличивается так, чтобы в области *Превью* можно было увидеть весь снимок. Этот режим называется **Zoom photo to fit screen** (Вписать в экран), но если вы предпочитаете больший масштаб, можно зайти в панель **Navigator** (Навигатор), слева вверху, и щелкнуть кнопку другого режима, такого как **Zoom photo to fill screen** (Заполнить экран), и теперь двойной щелчок миниатюры увеличит масштаб до размеров, при которых ваш снимок буквально заполнит область превью. Выбор режима 1:1 изменит, при двойном щелчке миниатюры, масштаб изображения снимка до 100%-го представления в натуральную величину, но следует сказать, что переход от крошечной миниатюры к огромному изображению, видимому в окне превью только частично, не очень удобен.





Шаг Три:

Я оставляю в панели Navigator (Навигатор) настройку **Fit** (Fit [Вписать в экран]), так что при двойном щелчке весь снимок помещается в центральной области превью. При этом, когда вы находитесь в представлении **Loupe** (Лупа), курсор приобретает вид лупы. Если нужно увеличить снимок, чтобы проверить резкость, то одинарный щелчок снимка этим курсором увеличивает масштаб области, где вы щелкнули, до **1:1**. Чтобы вернуть прежний масштаб изображения, просто щелкните его снова. Чтобы вернуть изображения к виду миниатюр (называемому представление **Grid** (Сетка)), просто нажмите на клавиатуре букву **G**. Это одна из самых важных клавиш быстрого вызова, которую следует запомнить (до сих пор, из тех, которые вы действительно должны знать наизусть, была **Shift+Tab** – скрыть/показать все панели, а теперь еще **G**, чтобы перейти к представлению **Grid** (Сетка)). Это особенно удобная быстрая клавиша, потому что, в каком бы модуле вы ни находились, нажатие **G** перенесет вас в модуль **Library** (Библиотека), в режим сетки миниатюр.



По умолчанию ячейка имеет расширенное представление, которое дает наиболее полную информацию



*Если снова нажать клавишу **J**, она скроет всю информацию и показывает просто снимки*



Компактное представление минимизирует размер ячейки и информацию, но нумерует каждую ячейку

Шаг Четыре:

Область, которая окружает миниатюру, называется ячейка, и каждая ячейка показывает информацию о снимке: имя файла, формат файла, размерность, и т.д. В Главе 3 рассказывается, как настроить то, что будет показано в ячейке. А пока вот еще одна быстрая клавиша, которую имеет смысл запомнить: буква **J**. Каждое нажатие переключает вас по трем различным представлениям ячейки, каждое из которых показывает разные наборы информации – расширенное с большим количеством информации (для показа миниатюр клиентам), компактное с минимальной информацией, а также представление, скрывающее вообще всё, что отвлекает от изображений. Кроме того, клавиша **T** позволяет скрыть (или показать) темно-серую панель инструментов под центральной областью превью (выделенную на рисунке в предыдущем шаге красным овалом). Клавиша **T** скрывает панель, только пока вы удерживаете эту клавишу нажатой.

Переключение режимов подсветки: затемненная, отключенная подсветка и другие режимы просмотра

Одна из вещей, которая мне больше всего нравится в Lightroom – он может отступить в тень и переключить ваше внимание на снимок. Именно за это я люблю быструю клавишу **Shift+Tab**, скрывающую все панели. Но если вы хотите действительно выйти на следующий уровень после того, как скроете панели, то затемните область вокруг снимка или даже буквально "выключите свет"— и тогда всё зальется черным, кроме ваших снимков. Здесь рассказывается, как это сделать.

Шаг Один:

Нажмите на клавиатуре букву **L**, чтобы войти в режим **Lights Dim** (Затемненная подсветка), в котором затемняется все, кроме снимка (-ков) в области превью в центре (как если бы вы повернули регулятор яркости освещения). Возможно, самая впечатляющая вещь в этом затемненном режиме – та, что области панелей, панель задач и **Filmstrip** (Кинопленка) остаются работоспособными: можно по-прежнему вносить изменения, менять снимки, и т.д., точно так же, как когда "подсветка" полностью включена.



Шаг Два:

Следующий режим просмотра – **Lights Out** (Отключенная подсветка) (вы переходите в него, нажимая клавишу **L** повторно), и он делает ваши снимки звездой экрана, потому что все прочее погружено во мрак, и на экране ничего нет (совсем ничего), кроме ваших снимков. (Чтобы возвратиться к обычному режиму **Lights On** (Включенная подсветка), просто снова нажмите L). Чтобы получить изображение на экране возможно большего размера, прямо перед переходом в режим затемнения нажмите **Shift+Tab**, чтобы скрыть все панели с боков, вверху и внизу – тем самым вы увеличиваете изображение до размера, который вы видите здесь. Без использования **Shift+Tab** изображение имело бы меньший размер, показанный в Шаге Один, в окружении обширного пустого черного пространства.

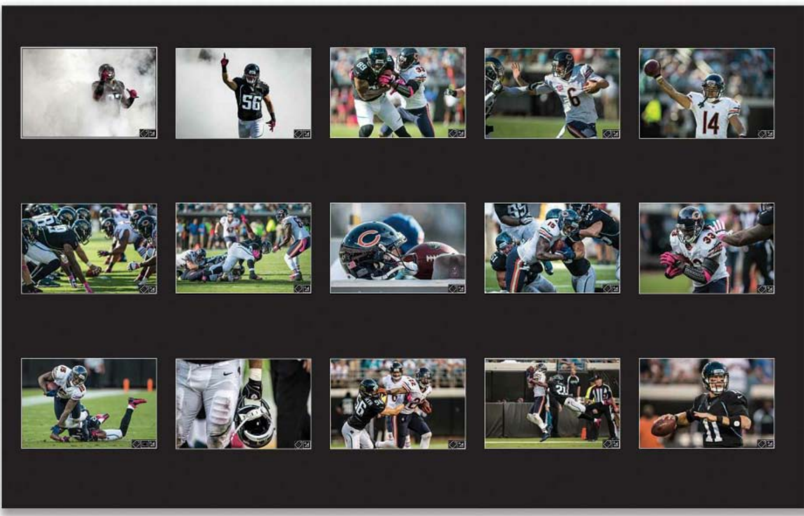




СОВЕТ: Управление режимом с отключенной подсветкой

Lightroom предоставляет больше возможностей настройки режима **Lights Out** (Отключенная подсветка), чем может казаться. Зайдите в диалоговое окно **Preferences** (Предпочтения) (из меню **Edit** на PC или меню **Lightroom** на Mac), щелкните закладку **Interface** (Интерфейс), и в секции **Lights Out** (Освещение) вы найдете всплывающие списки, которые управляют параметрами **Dim Level** (Уровень затемнения) и **Screen Color** (Цвет экрана) режима **Lights Out** (Отключенная подсветка).





Шаг Три:

Если вы хотите рассмотреть сетку снимков, не отвлекаясь на элементы окна Lightroom, дважды нажмите на клавиатуре быструю клавишу **Shift+F**. Первое нажатие **Shift+F** заставляет окно Lightroom заполнить экран и скрывает заголовок окна (расположенный над панелью задач интерфейса Lightroom). Второе нажатие **Shift+F** скрывает строку меню в самом верху экрана. Если к этому добавить: (a) быструю клавишу **Shift+Tab**, скрывающую панели, панель задач и панель **Filmstrip** (Кинопленка); (b) клавишу **T**, скрывающую панель инструментов; (c) клавишу ****[наклонная черта влево], скрывающую панель **Filter** (Фильтр), то вы увидите только снимки на равномерном, от начала до конца, сером фоне. Я догадываюсь о ваших мыслях: "Не знаю, так ли мне будут мешать две узкие верхние панели". Так скройте их однажды и оцените результат. К счастью, есть простая быстрая клавиша, чтобы перейти к "суперчистому, без отвлечений, отображению нирваны", которое вы видите здесь: нажмите **Ctrl+Shift+F** (Mac OS: **Command+Shift+F**), а затем **T**. Для возврата к обычному представлению, используйте ту же самую быструю клавишу. Верхнее изображение – серое отображение, которое вы только что рассмотрели, а нижнее я получил, дважды нажав клавишу **L**, чтобы установить режим **Lights Out** (Отключенная подсветка).

Просмотр действительно полноэкранного представления

В предыдущих версиях Lightroom вы могли формально установить режим так называемого fullscreen – полноэкранного представления, но к сожалению, изображение никогда действительно не заполняло весь экран – оно заполняло большую часть экрана, но вокруг изображения, со всех четырех сторон, оставались черные полосы. Это обеспечивало уверенную оценку, но не производило впечатления истинного полноэкранного представления (и требовалось примерно четыре щелчка, чтобы добраться до такого "почти-полноэкранного" представления, и четыре щелчка для возврата). И наконец, в Lightroom 5 появилась реальная возможность такого представления, и она реализована всего лишь одной клавишей.

Шаг Один:

В предыдущих версиях Lightroom получение "почти-полного-экрана" было очень неудобным. Надо было (1) нажать **Shift+Tab**, чтобы скрыть все панели, (2) нажать **F**, чтобы переключиться в режим **Full Screen** (Полный экран), затем (3) дважды нажать **L**, чтобы войти в режим **Lights Out** (Отключенная подсветка). По завершении работы, вы должны были отменить всё это, так что обычно требовались действия с 8 щелчками. Сейчас, чтобы увидеть текущее изображение в полноэкранном виде, нужно просто нажать на клавиатуре букву **F**.



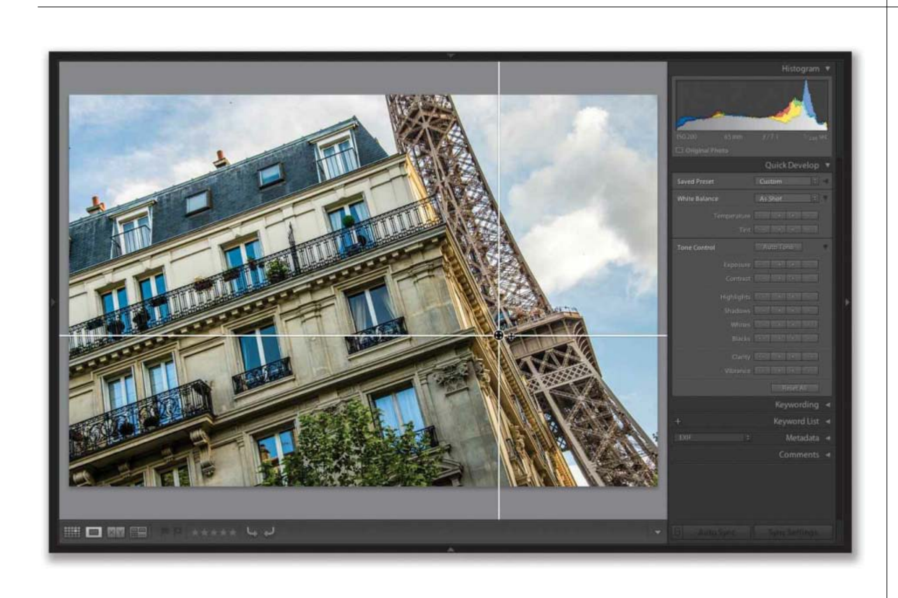
Шаг Два:

Если посмотреть на изображение, показанное выше, то можно видеть, что оно заполняет экран от верха донизу, но оставляет узенькую черную полоску с левой и правой сторон изображения. Она действительно узкая, но она есть. Если вы хотите чуть увеличить изображение, чтобы заполнить эту область (и каждый дюйм всего экрана), просто нажмите **Ctrl++** (знак плюс) (Mac: **Command++**). Чтобы возвратиться к обычному режиму представления, снова нажмите клавишу **F** (или **ESC**). Приятно также отметить, что если вы используете этот прием "увеличения-для-заполнения-тех-узких-полосок-по-бокам", Lightroom помнит эту полноэкранную установку до конца сессии (то есть, до перезапуска Lightroom). Мне только досадно, что это не настройка при помощи предпочтения, потому что я бы всегда работал в режиме "увеличение масштаба до полноэкранного заполнения".



Использование направляющих и представления *Сетка* с изменяющимися размерами

Adobe добавил в Lightroom 5 подвижные непечатаемые направляющие (подобные направляющим Photoshop, но лучшие). Кроме того, добавлена возможность наложения на изображение непечатаемой сетки с изменяющимися размерами (для выравнивания элементов изображения или для выпрямления деталей изображения), но это не статическая сетка и не просто с изменяющимися размерами. Начнем с изучения направляющих.



Шаг Один:

Чтобы сделать непечатаемые направляющие видимыми, зайдите в меню и выполните команду **View > Loupe Overlay > Guides** (Вид > Наложение макета > Направляющие). В центре экрана появятся две белых направляющих. Чтобы переместить по одной или горизонтальную, или вертикальную направляющую, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), затем наведите курсор на любую из направляющих, и он изменится на курсор с двухсторонней стрелкой. Затем перетащите эту направляющую, куда вам надо. Чтобы переместить эти две направляющие вместе (как если бы они были единым элементом), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), затем щелкните прямо черный круг, в котором они пересекаются, и перетаскивайте. Чтобы удалить направляющие, нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+O** (Mac: **Command+Option+O**).



Шаг Два:

Сетка работает очень похоже. Зайдите в меню и выполните команду **View > Loupe Overlay > Grid** (Вид > Наложение макета > Сетка). Это поместит на изображение непечатаемую сетку, которую можно использовать для выравнивания (или чего-либо еще, что вам нужно). Если нажать-и-держать-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), наверху экрана появляется панель управления. Щелкните прямо слово **Opacity** (Непрозрачность), чтобы изменить степень видимости сетки (здесь, я изменил значение до 100 %, тем самым сделав ее непрозрачной). Щелкните слово **Size** (Размер), чтобы изменить размер ячеек сетки – перетащите курсор влево для уменьшения ячеек и вправо – для увеличения. Чтобы удалить сетку, нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+O** (Mac: **Command+Option+O**). *Примечание:* Можно сделать более одного наложения, и поэтому можно иметь и направляющие, и сетку, видимые одновременно.

Советы знатоков Lightroom > >

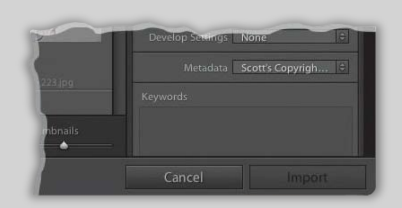
▼ Перетаскивайте прямо в Lightroom (в этом больше смысла, чем кажется)

Можно перетаскивать изображение (или несколько изображений) с рабочего стола или из папки в компьютере, прямо на значок Lightroom (или значок Dock, если



вы используете Mac) и это не только вызывает окно импорта, но и выбирается папка (или рабочий стол), где появляются эти изображения. Более того: если на вашем рабочем столе (или в вашей папке) находится 20 или 30 изображений, то только у изображений, которые вы перетаскивали на упомянутый значок, будут галочки, разрешающие импорт. Благодаря этому, игнорируются другие изображения на рабочем столе (или в папке) и импортируются только те, которые вы выбрали.

▼ Lightroom не позволяет импортировать дубликаты



Если вы намерены импортировать снимки, а некоторые из них (или все) уже находятся в каталоге Lightroom (другими словами, это дубликаты), и установлена галочка в окошке **Don't Import Suspected Duplicates** (Не импортировать дубликаты), все изображения, уже находящиеся в Lightroom, будут затемнены и недоступны в окне импорта. Если дубликатами будут все изображения, то кнопка **Import** (Импорт) также будет затемненной, так что импорт будет невозможен.

▼ Отдельные каталоги ускоряют работу Lightroom



Хотя в моем ноутбуке содержится единственный каталог для всех снимков, а у всей моей коллекции в студии всего лишь три каталога, у меня есть друг, свадебный фотограф, который использует иную стратегию ведения каталога Lightroom, которая сначала показалась мне чудачеством, но на самом деле имеет глубокий смысл (и может оказаться именно тем, что вам нужно). Для каждой свадьбы он создает отдельный Lightroom-каталог (из меню **File** (Файл), с помощью команды **New Catalog** (Новый каталог)). На каждой свадьбе он делает больше тысячи снимков, и часто с ним приходят еще один-два фотографа, снимающие с ним. Его метод заставляет Lightroom работать очень быстро, потому что в каждом каталоге находится лишь порядка тысячи снимков (при обычной цифре 30 000 или 40 000 изображений, что замедляет Lightroom). Так что, если вы – фотограф больших чисел, это достойно рассмотрения.

▼ Если окно импорта не появляется автоматически

Если вы присоединили к компьютеру устройство чтения с карт, окно импорта должно появляться автоматически. Если по

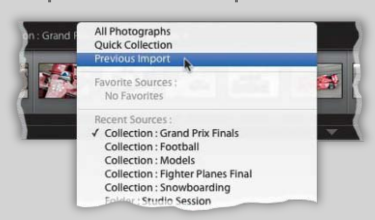


некоторым причинам этого не происходит, нажмите **Ctrl+, (запятая)** (Mac: **Command+,**), чтобы вызвать окно **Preferences** (Предпочтения) в Lightroom, затем щелкните вверх закладки **General** (Общие) и удостоверьтесь, что в окошке **Show Import Dialog When a Memory Card Is Detected** (При обнаружении карты памяти, показывать диалог импорта) установлена галочка.

▼ Почему иногда есть смысл отсрочить переименование файлов

Как рассказывалось в этой главе, можно переименовывать файлы в процессе их импорта в Lightroom (и я считаю, что файлам следует давать описательные имена), но вы могли бы подождать, пока не отсортируете снимки (и удалите все несфокусированные снимки, снимки, где не сработала вспышка и т.д.). Иначе Lightroom автоматически перенумерует все файлы подряд, а если потом вы удалите некоторые из этих файлов, в нумерации появятся пропуски (заставляя думать, что файлы утеряны). Я к этому вообще равнодушен, но мне известно, что некоторых людей это сводит с ума (вы знаете лучше всех, к кому относитесь), так что это определенно следует принять во внимание.

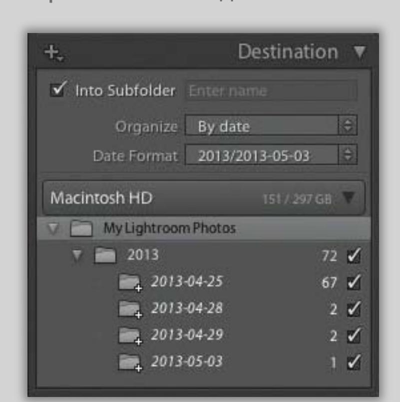
▼ Возврат к последним импортированным изображениям



Lightroom отслеживает последний набор импортированных изображений, и можно вернуться к ним в любое время, зайдя в панель **Catalog** (Каталог) (в левой области панелей модуля **Library** (Библиотека)) и щелкая вход **Previous Import** (Предыдущий импорт). Однако, думаю, что быстрее (и удобнее) перейти ниже, в панель **Filmstrip** (Кинопленка); на левой стороне, где вы видите имя текущего изображения, щелкните-и-держите, и из появившегося всплывающего списка выберите команду **Previous Import** (Предыдущий импорт).

Советы знатоков Lightroom > >

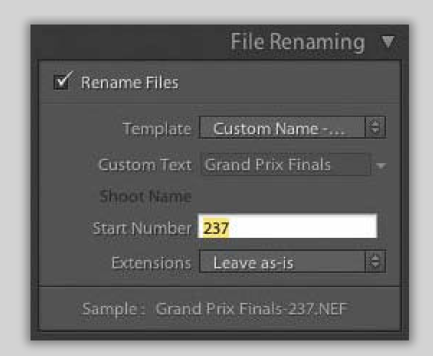
▼ Упорядочение нескольких фотосессий по дате



Если вы работаете так, как я, то можете использовать одну и ту же карту памяти для нескольких сессий (например, я часто снимаю в какой-то день, а затем снимаю несколько дней спустя на ту же карту памяти). В этом случае имеет смысл использовать функцию **Organize By Date** (Организовать по дате) в панели **Destination** (Назначение) окна импорта, которая покажет каждый снимок карты памяти в порядке даты съемки. Папки немного изменятся, в зависимости от **Date Format** (Формат даты), который вы выбрали, но у вас будет папка, отдельная для каждого дня съемки. В Lightroom будут импортированы только снимки, помеченные галочкой. Если вы хотите импортировать снимки только какой-либо специфической даты, можно снять галочки в окошке рядом с датами, снимки которых вы не хотите импортировать.

▼ Несколько карт с одной сессией

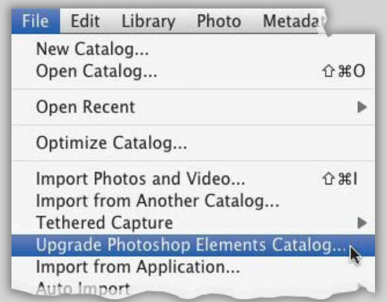
Если задействовано две или три карты памяти на один объект съемки, имеет смысл использовать опцию **Custom Name – Sequence** (Задать имя - Порядковый номер) всплывающего списка **Template** (Шаблон) панели **File Renaming** (Переименование файла), которая добавляет поле **Start Number** (Начиная с номера), куда можно ввести число, с которого вы хотите начать импорт данной карты (а не начинать всегда с номера 1, как это делает шаблон **Custom Name** (Задать имя)). Например, если вы импортировали 236 снимков из первой карты, вторую карту вы бы начали нумеровать с 237, поскольку на ней продолжается последовательности снимков



того же объекта. По завершении импорта второй карты (скажем, на ней было 244 снимка), начальное число для снимков третьей карты будет равно 481. (Между прочим, я не пользуюсь калькулятором, а просто смотрю на номер документа последнего снимка, который я импортировал, и затем в поле **Start Number** (Начиная с номера) добавляю к нему единицу).

▼ Библиотека Elements

Если вы перешли в Lightroom 5 с Elements 5 или более поздней версии, можно импортировать каталог Elements в Lightroom. Зайдите в Lightroom в меню **File** (Файл) и выберите команду **Upgrade Photoshop Elements Catalog** (*Обновить каталог*



Photoshop Elements Catalog), и затем выберите каталог **Elements** из диалогового окна всплывающего меню. Возможно, вам придется модернизировать каталог Elements для Lightroom, для этого в ответ на запрос щелкните **Upgrade**. Lightroom закроется и затем вновь откроется с импортированным каталогом Elements. (Видимо, в PC для работы с Photoshop Elements Catalog эта программа должна быть на компьютере. У меня Photoshop CS5, поэтому данный фрагмент не тестирован – ***А.Л.***)

▼ Создавайте резервную копию на внешнем диске

Чтобы функция **Make a Second Copy To** (Создать копию по адресу) правильно выполняла свою работу, необходимо сохранять резервные копии на физически отдельном жестком диске. Ни в коем случае не следует создавать резервную копию снимков просто в отдельной папке на том же самом, системном или несистемном, внешнем или нет, диске, на котором хранятся ваши снимки. Потому что,



если жесткий диск вашего компьютера (или жесткий диск хранения) откажет, то вы теряете и свои рабочие экземпляры, и резервные копии. Именно поэтому необходимо удостовериться, что резервные копии отправляются на физически отдельный жесткий диск.

▼ Использование двух внешних жестких дисков

Если вы уже храните свои оригинальные снимки на внешнем жестком диске, это означает, что у вас в наличии два внешних жестких диска – один для рабочих снимков и один для резервных копий. Многие фотографы покупает два небольших по размерам, штабелируемых внешних жестких диска (маленькие жесткие диски, которые можно уложить один на другой), подключаемых к компьютеру – один кабелем FireWire (или IEEE 1394 на PC), а другой кабелем USB 2 (я ведь никогда не говорил, что надежность стоит дешево, но взгляните на это с такой точки зрения: если бы однажды вы утратили все свои снимки, то заплатили бы любую цену, чтобы их вернуть, не так ли? Так уплатите лишь малую ее часть за резервный жесткий диск – и поверьте, вы будете спать спокойнее).

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Переполняется жесткий диск? Преобразуйте при импорте RAW в DNG-формат



Если вы работаете в ноутбуке и хотите сэкономить где-то 15-20 % места на жестком диске, при импорте RAW файлов щелкните кнопку **Copy as DNG** (Копировать как DNG) вверху в средине окна импорта.

▼ Изменение размера миниатюр в представлении *Сетка*

Для изменения размера миниатюр в представлении **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека) не обязательно пользоваться панелью инструментов внизу центральной области превью – это могут сделать клавиши **+** (знак плюс) и **–** (знак минус). Замечательно, что они работают также и в окне импорта.

▼ Экономьте время, импортируя в существующую папку



Если вы намерены импортировать снимки в уже созданную папку, просто зайдите в панель **Folders** (Папка) в модуле **Library** (Библиотека), щелкните эту папку правой кнопкой мыши и во всплывающем меню выберите команду **Import to this Folder** (Импорт в эту папку). Она вызывает окно импорта, в котором эта папка уже выбрана в качестве предназначения (**destination**) для импортируемых снимков.

▼ Преобразование снимков в DNG

Если вы при импорте не пользовались кнопкой **Copy as DNG** (Копировать как DNG) вверху посредине окна импорта, но хотите импортированные снимки хранить в этом формате, можно любой снимок в любой момент преобразовывать в DNG, импортированный в Lightroom, просто щелкая снимок (-ки), заходя в меню **Lightroom Library** (Библиотека) и выбирая команду **Convert Photo to DNG** (Конвертировать



фото в DNG). (Хотя формально можно преобразовать снимки формата JPEG и TIFF в формат DNG, такое преобразование на самом деле не дает никаких преимуществ, так что я конвертирую в DNG только RAW снимки). RAW файл заменяется файлом DNG, который вы видите Lightroom, а RAW файл остается в своей папке на компьютере. (Вместе с тем, в окне Convert Photo to DNG (Конвертировать фото в DNG), Lightroom предоставляет опцию удаления оригинального RAW файла по завершении конверсии, в виде флажкового окошка **Delete originals after successful conversion** (Удалить оригиналы после успешного конвертирования). Именно ее я выбираю, хотя DNG может включать в себя и RAW снимок).

▼ Организация изображений в папки

Организация изображений при импорте в папки производится в панели **Destination** (Назначение). Если вы не устанавливаете галочку в окошке **Into Subfolder** (В подпапке) и выбираете опцию **Into One Folder** (В одну папку) из всплывающего списка **Organize** (Организовать), Lightroom сваливает снимки в главную папку **Pictures** или **My Lightroom Photos** (то есть в ту, которую вы выбрали в секции **To** (В) в верхнем правом углу окна импорта), без какой-либо организованности в их собственные под папки. Поэтому при выборе опции **Into One Folder** (В одну папку) я рекомендую, чтобы вы установили галочку в окошке



Into Subfolder (В подпапке) и затем именовали папку в поле правее этого окошка. Тем самым обеспечивается импорт изображений в их собственную отдельную подпапку главной папки Pictures или My Lightroom Photos. Иначе очень быстро наступает хаос.

▼ Lightroom 5 лучше управляет резервным копированием

В прежних версиях Lightroom, при копировании изображения на резервный жесткий диск игнорировались пользовательские имена файлов, метаданные и ключевые слова, которые вы добавили – просто создавалась точная копия того, что было на карте памяти. Теперь же происходит переименование этих копий, включение метаданных и поддержка файловой структуры.

▼ Использование смарт-превью для восстановления утерянных оригиналов

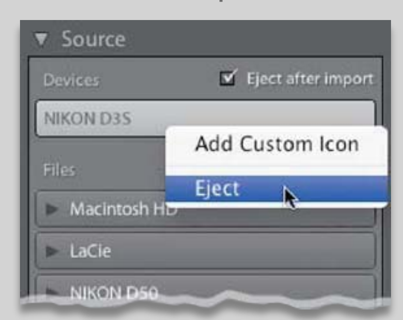
Уменьшенный вариант изображения, созданного как смарт-превью, на самом деле довольно большой (2 540 пкс по большему краю), так что, если вы осуществляете привязку и теряете исходное изображение (увы, это происходит), то по крайней мере, можете экспортировать смарт-превью как файл DNG, таким образом, у вас будет физический файл – у него лишь не будет полного разрешения оригинала.

▼ Можно импортировать и редактировать PSD- и другие форматы!

В прежних версиях Lightroom, вы могли импортировать и редактировать только RAW изображения, снимки формата TIFF и JPEG, но в Lightroom 3 Adobe добавил возможность импортировать PSD-файлы (собственный формат Photoshop), а также изображения в режимах CMYK или Grayscale.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Извлечение карты памяти



Если вы решили ничего не импортировать из карты памяти камеры и хотите ее извлечь, просто щелкните правой кнопкой мыши прямо папку **Camera or Card Reader** (Камера или картридер) в панели **Source** (Исходное) окна импорта, затем выберите из появившегося всплывающего меню команду **Eject** (Извлечь). Если надо переключиться на другую карту, щелкните кнопку **From** (Из), вверху слева в окне импорта, и выберите эту карту из появившегося всплывающего списка.

▼ Как увидеть количество изображений и место, которое они могут занять после импорта



Общее число изображений, отмеченных галочкой для импорта, а также сколько места они займут на жестком диске, отображается в нижнем левом углу окна импорта.

▼ Ваш выбор формирования изображений превью

Я запустил Lightroom для проверки времени превью, импортируя лишь 14 RAW изображений из карты памяти в ноутбук. Ниже приведена продолжительность импорта изображений и формирования их превью:

Embedded & Sidecar (Встроенные в файл): 19 секунд
Minimal (Минимальные): 21 секунда
Standard (Стандарт): 1 минута, 15 секунд
1:1: 2 минуты, 14 секунд

Как можно видеть, при превью **1:1** процесс длится в семь раз больше, чем в случае **Embedded & Sidecar**. Возможно, это не выглядит таким уж плохим при 14 фото, ну а если снимков 140 или 340? Представляете! Итак, вооружившись этой информацией, можно принять решение, которое соответствует вашему технологическому процессу. Если вы относитесь к тем фотографам, которым нравится увеличивать масштаб до предела всех без исключения снимков, чтобы проверить фокусировку и детали, то вас может устроить ожидание формирования превью 1:1, прежде чем работать с изображениями. Если вы похожи на меня, и хотите быстро их просмотреть, увеличивая масштаб трудный только в сомнительных случаях (возможно 15 или 20 изображений из импортированных), то есть смысл использовать режим **Embedded & Sidecar** (Встроенные в файл). Если вы смотрите на изображения главным образом в полноэкранном представлении (но не увеличивая масштаб действительно до максимума слишком часто), то подойдет режим **Standard** (Стандарт), а если вы хотите, чтобы миниатюры как можно лучше отображали, на что будет похож ваш снимок, когда его изображение будет сформировано в высоком качестве, выберите режим **Minimal** (Минимальные).

▼ Скрытие ненужных вам папок

Если вы импортируете снимки, которые уже находятся на компьютере, длинный список папок в панели **Source** (Источник) может быть действительно длинным и затруднять работу, но есть способ скрыть

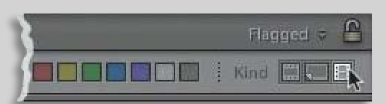


все дополнительные папки, которые вам не нужно видеть. Как только вы найдете папку, из которой будете импортировать, просто дважды щелкните ее, и все остальные скроются, оставив видимой только нужную папку. Испытав прием однажды, вы будете пользоваться им постоянно.

▼ Nikon не управляется компьютером

Если камера Nikon поддерживает управление от компьютера в Lightroom (к настоящему времени это модели D90, D5000, D7000, D300, D 300s, D700, D3, D3x и D3s), но режим не работает, возможно, настройки USB камеры не соответствуют режиму управления от компьютера. Зайдите в меню Setup камеры, щелкните USB и установите настройки в MTP/PTP.

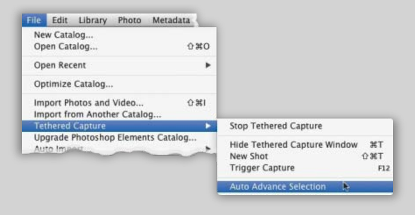
▼ Просмотр только видеоклипов



Сначала выберите **All Photographs** (Все фото) из всплывающего списка пути вверху слева в панели **Filmstrip** (Кинопленка). Затем в модуле **Library** (Библиотека) зайдите в панель **Library Filter** (Фильтр Библиотеки) наверху окна (если она не видна, нажмите клавишу **** (наклонная черта влево)), и щелкните кнопку **Attribute** (Атрибуты). Откроется панель **Attribute** (Атрибут). На правом конце, правее надписи **Kind** (Тип), щелкните кнопку **Videos** (Видео) (третий значок влево в виде диафильма). Теперь отображаются только все видеоклипы, имеющиеся в Lightroom (это удобно, если вы хотите создать систематическую коллекцию одних видеоклипов).

▼ Переводить или не переводить

Когда я снимаю при помощи компьютера с присоединенной камерой, мне нравится видеть полноэкранное представление каждого нового изображения. Если вы предпочитаете управлять вручную, какое изображение появится на экране и на какое



время (помните, при автоматической смене кадров изображение, которое вам нужно оценить, может оставаться на экране только секунду или две, до появления следующего снимка), зайдите в меню **File** > **Tethered Capture** (Файл > Управление камерой с компьютера) и отключите **Auto Advance Selection** (Автоперевод кадров). Теперь перемещение по изображениям будет производиться вручную, клавишами **Стрелка влево/ Стрелка вправо**, а не автоматически, с выводом на экран последнего снятого изображения.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/1600 | Фокусное расстояние: 400 мм | Диафрагма: f/2.8





ГЛАВА 2

LIBRARY (БИБЛИОТЕКА)

как организовать свои фотографии

Стало традицией использовать для названия глав во всех моих книгах названия песен, TV-сериалов или фильмов. Например, в одной из моих книг по Photoshop есть глава о повышении резкости sharpening, и я назвал ее Sharp Dressed Man *(Стильный человек)* (намек на одноименный хит 1983 года Техасской рок-группы ZZ Top). Под названием главы я помещаю подзаголовок, объясняющий, о чем эта глава на самом деле, потому что иногда из названия это не вполне очевидно. Например, еще в одной книге у меня есть глава Super Size Me *(О моем суперразмере)* (из кино с таким же названием) – о том, как изменять размеры изображений. Но в предыдущих выпусках этой книги, я обошелся без подобных заголовков и просто дал каждой главе обычное скучное название, но теперь, когда я пишу о 5-й версии Lightroom, у меня появилось смутное желание возродить это (хотя я ломаю голову, как облегчить процесс). Смотрите, я думал, что люди, покупающие книги по Lightroom – фотографы, а значит – народ творческий, а это, по моим понятиям, означает, что если я назвал главы, руководствуясь вещами, которые и для них связаны с творчеством (как песни, сериалы и фильмы … хорошо … достаточно песен и фильмов), то они тут же проглотят наживку. Ну, и в погоне за удачей, я проверил iTunes Store и действительно обнаружил песню под названием Library *(Библиотека)* группы Final Fantasy из альбома Has a Good Home. В общем, я слушал песню, и должен сказать, она была в смысловом отношении беспомощная, самого низкого пошиба из всех слышанных мной, хотя альбом удостоен 12 пятизвездочных рецензий, так что или оценщики преступно безрассудны, или они воспылали коллективной любовью к другой песне Final Fantasy, под названием He Poos Clouds (Он засир..ет облака). Читатель, мне жаль, что я не сумел использовать такой заголовок. Мой 15-летний сын был бы в восторге.

Папки – почему они помогают поддерживать порядок (это действительно важно!)

Когда вы импортируете снимки, необходимо выбрать папку, в которой они будут храниться на жестком диске. Это единственный случай, когда я действительно работаю с папками, потому что считаю их хранилищами своих негативов, и как с обычными пленочными негативами, я храню их в каком-нибудь безопасном месте и практически не трогаю их. Тот же принцип я исповедую в Lightroom. На самом деле я не использую панель **Folders** (Папка) (а использую нечто более безопасное – коллекции, о которых речь впереди). Итак, здесь я только кратко коснусь папок и покажу ситуацию, где вы могли бы их использовать.

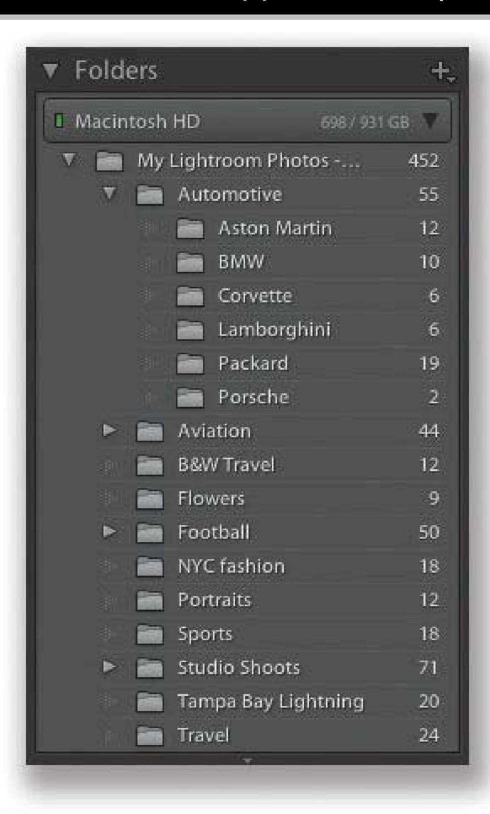
Шаг Один:

Если вы выйдете из Lightroom и откроете папку Pictures компьютера, то увидите, что все подпапки содержат файлы ваших реальных снимков. Конечно, можно перемещать снимки из папки в папку (как показано здесь), добавлять или удалять снимки, и так далее, не так ли? Кстати, совсем не нужно выходить из Lightroom для выполнения подобных действий – то же можно сделать изнутри Lightroom, в панели **Folders** (Папка). Можно увидеть все те же папки, а также перемещать и удалять реальные файлы точно так же, как вы делаете на своем компьютере.

Шаг Два:

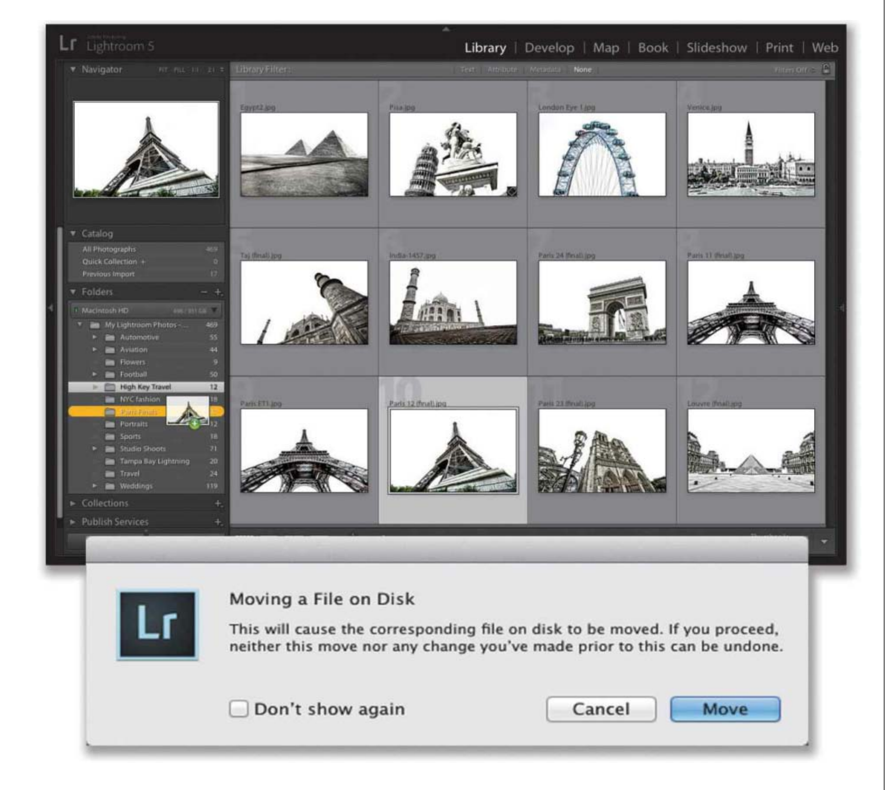
Зайдите в модуль **Library** (Библиотека) и найдите панель **Folders** (Папка) (показанную здесь) в левой области панелей. То, что вы видите здесь, представляет собой все папки снимков, которые вы импортировали в Lightroom (между прочим, физически они в Lightroom не находятся – Lightroom лишь управляет этими снимками – они находятся в тех самых папках, в которые вы импортировали их из карты памяти).





Шаг Три:

Слева от имени каждой папки может находиться небольшой треугольник, окрашенный в равномерно-серый цвет. Наличие треугольника означает, что в такой папке имеются подпапки, которые можно увидеть, щелкнув по треугольнику. Отсутствие треугольника означает, что внутри подпапок нет. (*Примечание:* Эти небольшие треугольники официально называются "треугольники раскрытия", но на практике мало кто пользуется этим термином).

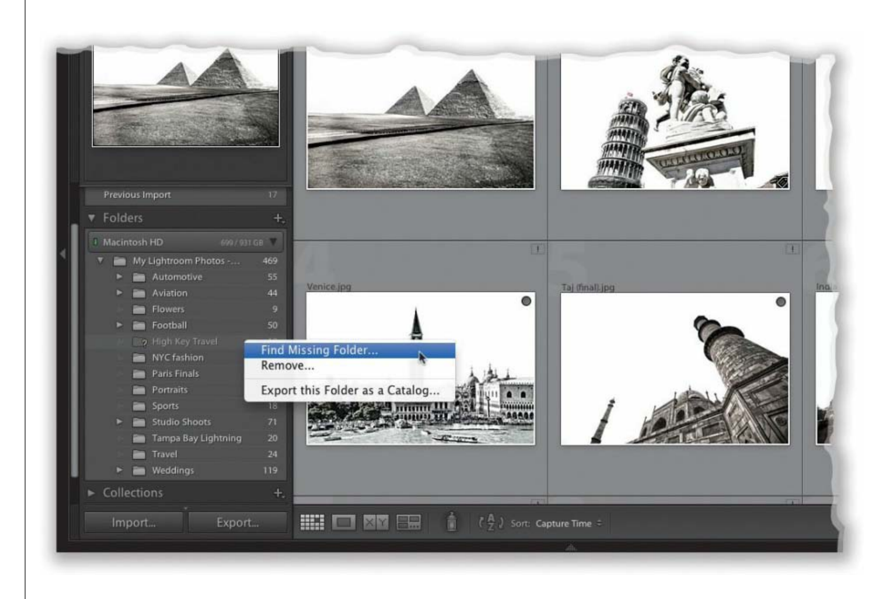


Шаг Четыре

Щелчок папки открывает снимки, которые были импортированы в эту папку Lightroom. Если вы щелкаете миниатюру и перетаскиваете ее в другую папку (как, я делаю здесь), это физически перемещает снимок в компьютере из одной папки в другую, так же, как если бы вы перемещали файл в компьютере, не пользуясь Lightroom. Поскольку вы физически перемещаете туда реальный файл, то получите предупреждение от Lightroom (см. нижний рисунок). Предупреждение кажется зловещим – особенно его часть **This cannot be undone** (Если продолжить, то любые ранее сделанные изменения будут необратимыми). Но всё, что имеется в виду – невозможно тут же отменить перемещение, если вы передумали его делать, простым нажатием **Ctrl+Z** (Mac OS: **Command+Z**). Однако остается возможность щелкнуть папку, в которую произведено перемещение (в данном случае, папка Paris Finals), найти снимок, который вы только что переместили, и просто перетащить его назад в исходную папку (здесь это папка High Key Travel), так что окно предупреждения, что называется, "пугает, но не кусает".

Шаг Пять

Если вы видите тусклую, недоступную папку в панели **Folders** (Папка) с вопросительным знаком на ней, это признак, что Lightroom не может найти эту папку со снимками (вы или переместили ее куда-то на компьютере, или сохранили на внешнем жестком диске, а этот привод сейчас к компьютеру не подключен). Так что, если дело во внешнем дисководе, просто подключите его, и нужная папка будет найдена. Если это известная проблема "я переместил ее куда-то в другое место", то щелкните правой кнопкой мыши тусклую недоступную папку и выберите из контекстного меню **Find Missing Folder** (Поиск отсутствующего фото). Это откроет системное диалоговое окно поиска отсутствующей папки, позволяющее указать Lightroom, куда вы переместили папку. Когда вы щелкнете перемещенную папку, а затем – кнопку **Select Folder** (Выберите папку), это повторно установит связь со всеми снимками внутри перемещенной папки. (Она появится в панели папок на своем новом месте, а недоступная папка исчезнет из панели папок – ***А.Л.***)

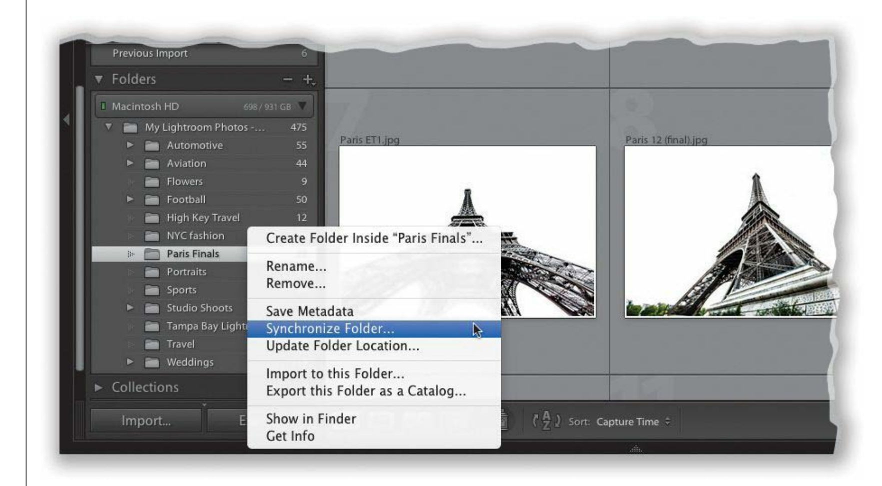


Совет: перемещение нескольких папок

В ранних версиях Lightroom была возможность перемещать за один раз только одну папку, но в Lightroom 5 можно быстрой клавишей **Ctrl+щелчок** (Mac OS: **Command+щелчок**) выбрать сразу несколько папок, а затем перетащить их все одновременно. Небольшая экономия времени.

Шаг Шесть

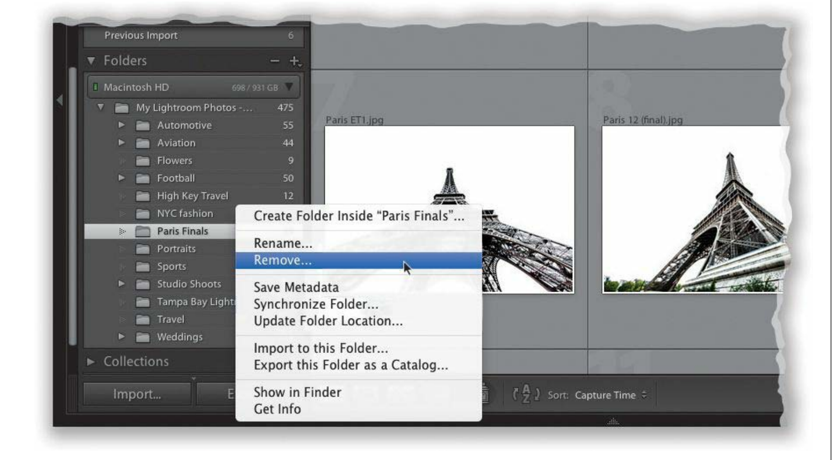
Есть один особый случай, в котором я иногда использую панель **Folders** (Папка), и именно при добавлении изображений в папку на компьютере после завершения в нее импорта. К примеру, я импортировал ряд снимков поездки в Париж, а затем, позже, мой брат присылает мне по электронной почте еще снятые им фото. Если я перетащу его снимки в папку Paris Finals на своем компьютере системными средствами, Lightroom не закачает их туда автоматически. На самом деле, он игнорирует их. Для закачки их в библиотеку нужно зайти в панель **Folders** (Папка), щелкнуть правой кнопкой мыши папку Paris Finals и выбрать **Synchronize Folder** (Синхронизировать папку).





Шаг Семь:

Команда **Synchronize Folder** (Синхронизировать папку) открывает диалоговое окно для этой папки **Synchronize Folder "имя-папки"** (Синхронизировать папку "имя-папки"). Я перетащил девять новых снимков, присланных моим братом, в папку Paris Finals, и как можно видеть, Lightroom готов импортировать девять новых снимков. Если в окошке **Show import dialog before importing** (Показать диалог импорта перед началом операции) установлена галочка, Lightroom вызовет обычное окно импорта перед выполнением импорта (в котором можно добавить свое авторское право и метаданные и заполнить, как этот образец, если он вам подходит), или вы просто закачиваете снимки щелчком кнопки синхронизации и добавляя в Lightroom только изображения (как вам угодно. Так как их снял мой брат, я не стану добавлять информацию своего авторского права на них. По крайней мере, пока как он наблюдает за процессом). Итак, основные случаи, где я использую папки – при перетаскивании новых изображений в существующую папку. За этим исключением, я обычно держу панель **Folders** (Папка) закрытой почти все время и работаю в панели **Collections** (Коллекции) (о которой вы узнаете в следующем разделе).



СОВЕТ: Прочие параметры папок

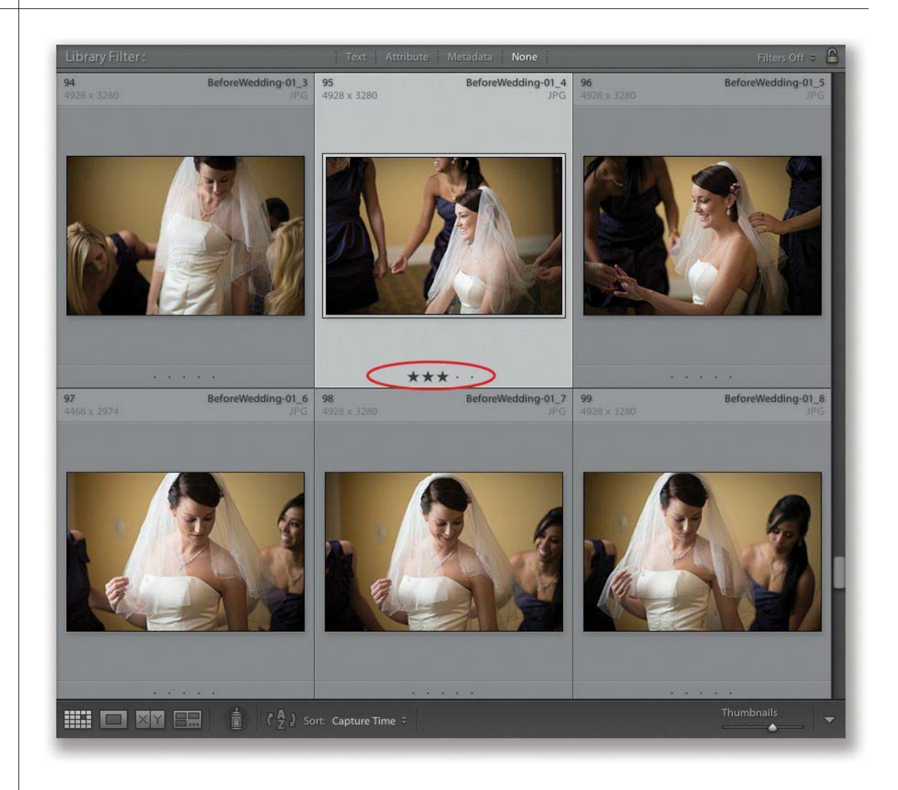
Когда вы щелкаете папку правой кнопкой мыши и появляется всплывающее меню, можно сделать другие вещи, такие как переименование папки, создание подпапок и т.д. Есть также опция **Remove** (Удалить), но в Lightroom ее выбор означает лишь "удалить эту папку снимков из Lightroom" – эта папка (и снимки в ней) по-прежнему остаются там же в папке Pictures на компьютере. Просто имейте это в виду.

Сортировка снимков с использованием коллекций

Сортировка изображений может быть одной из самых привлекательных, или одной из самых разочаровывающих частей процесса редактирования в зависимости от вашего подхода. Лично у меня она вызывает искреннее удовольствие, но должен признаться, что наслаждаюсь ею теперь больше, чем раньше, и главным образом потому, что придумал быстрые и эффективные приемы работы, которые помогают мне добраться до реальной цели сортировки, а именно, находить лучшие снимки сессии – т.н. "киперы" – которые вы действительно предъявите клиенту, или добавите к портфолио, или напечатаете. Здесь речь пойдет о том, как это делаю я.

Шаг Один:

Реальная цель процесса выбраковки состоит в том, чтобы найти лучшие снимки сессии, но также и худшие снимки (снимки, где объект съемки явно не в фокусе, или вы случайно нажали затвор, или не сработала вспышка, и т.д.). Потому что нет никакого смысла держать на жестком диске снимки, которые никогда не будут использованы. Lightroom предоставляет три способа присвоения рейтинга снимкам, самый популярный из которых – звездочная система от 1 до 5 звездочек. Чтобы присвоить снимку звездный рейтинг, просто щелкните его и введите число с клавиатуры. Так, чтобы присвоить снимку 3-звездный рейтинг, следует ввести число 3, и вы увидите, что под снимком появятся три звезды (как показано здесь вверху). Чтобы изменить звездный рейтинг, введите другое число. Чтобы удалить его вообще, введите 0 (ноль). Идея состоит в том, что, как только вы отметили свои 5-звездочные снимки, можно включить фильтр, который покажет только 5-звездочные снимки. Можно также использовать фильтр, чтобы видеть только 4-звездочные, 3-звездочные, и т.д., снимки. Помимо звезд, можно также использовать цветные метки, таким образом, вы могли отметить худшие снимки меткой **Red** (Красная), снимки получше – **Yellow** (Желтая), и так далее. Можно также использовать метки вместе со звездами, чтобы отметить лучший 5-звездочный снимок меткой **Green** (Зеленый) (как показано здесь внизу).







Шаг Два:

Теперь, когда я упомянул звездные рейтинги и метки, я хочу убедить вас ими не пользоваться. Вот по какой причине: работа с ними слишком медленная. Вдумайтесь сами: ваши 5-звездочные снимки – ваши самые лучшие снимки, правильно? Только их вы предъявите кому-либо. Значит, ваши 4-звездочные снимки хороши, но недостаточно. Ваши 3-звездочные - так себе (их не увидит никто и никогда). Ваши 2-звездочные снимки – плохие – не настолько, чтобы их удалить, но плохие, – а ваши 1-звездочные снимки –не сфокусированные, размытые, совершенно негодные снимки, которые вы намерены удалить. Итак, что вы собираетесь делать со своими 2-х и 3-звездочными снимками? Ничего. Что с 4-звездочными? Ничего. 5 звезд, которые вы оставляете, 1 звезда, которую вы удаляете, а с остальными вы вообще ничего не делаете, верно? Итак, все, что нас по-настоящему интересует – это лучшие снимки и худшие снимки, так ведь? Остальные мы игнорируем.



Шаг Три

Итак, взамен, я надеюсь, вы перейдете на оценку флажками. Вы отмечаете лучшие снимки как **Picks** (Удачные), а действительно негодные (подлежащие удалению) – как **Rejects** (Брак). Lightroom удалит брак по завершении оценки, оставляя вас только с вашими лучшими снимками и теми, о которых вы не знаете, куда их отнести, при этом вы не тратите впустую время, пытаясь решить, является ли конкретный снимок, о котором вы не знаете, куда его пристроить, 3-звездочным или 2-звездочным. Не могу передать, сколько раз я видел, что люди сидят, ломая вслух голову "Ну, что же это на самом деле -- 2-или 3-звездочный?" Кого это волнует? Он не 5-звездочный; всё – идите дальше! Чтобы отметить снимок как **Pick** (Удачный), нажмите букву **P**. Чтобы отметить снимок как **Rejects** (Брак), нажмите букву **X**. Появится непродолжительное сообщение **Flag as Pick** (Назначить с флажками) или **Flag as Reject** (Забраковать выбранные), чтобы показать вам, какой флаг вы назначаете на снимок, и в ячейке сетки снимка появится крошечный значок флага. Белый флаг означает маркировку снимка **Pick** (Удачный). Черный флаг означает маркировку снимка **Rejects** (Брак).

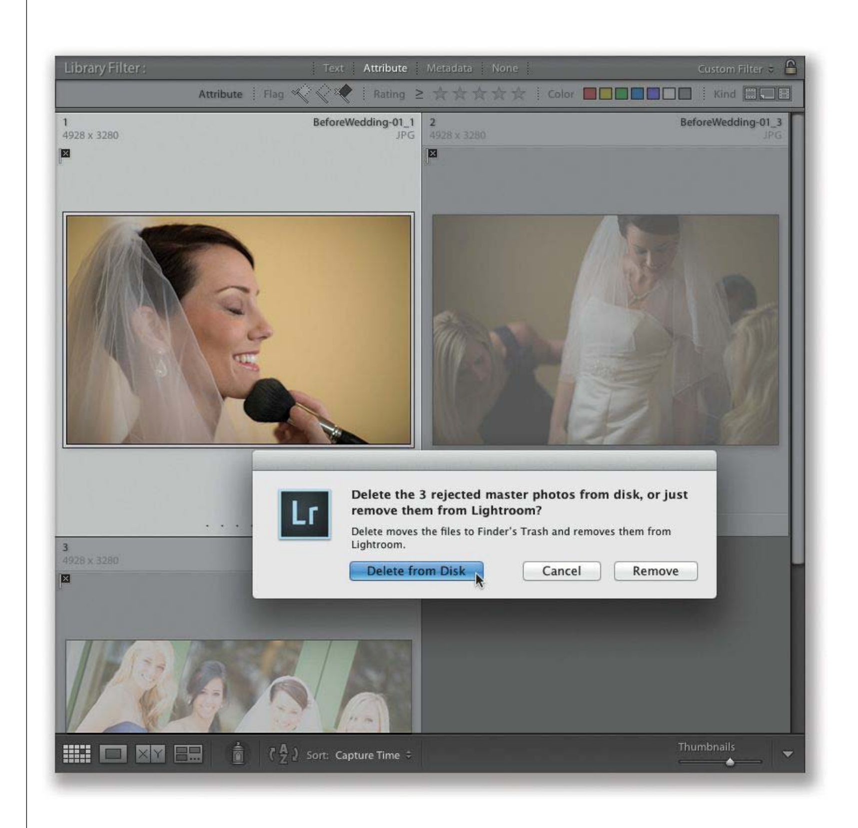
Шаг Четыре

Итак, здесь речь пойдет о моих приемах работы. Как только мои снимки импортируются в Lightroom и появляются в представлении **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека), я дважды щелкаю по первому снимку, чтобы перейти к представлению **Loupe** (Лупа) и получить более крупное изображение. Я смотрю на снимок, и если мне кажется, что это один из лучших снимков сессии, я нажимаю букву **P**, чтобы установить флаг **Pick** (Удачный). Если он настолько плох, что я намерен его удалить, я нажимаю вместо **P** букву **X**. Если снимок просто удовлетворительный, я не делаю ничего, а просто иду дальше к следующему снимку, нажимая на клавиатуре клавишу **"Стрелка вправо"**. Если я делаю ошибку и маркирую снимок неправильно (например, случайно отмечаю снимок как **Reject** (Брак), когда я не хотел этого делать), я просто нажимаю букву **U**, чтобы снять маркировку. Это весь процесс. Вы будете поражены, как быстро можно продвинуться по нескольким сотням снимков и отметить "киперы" и брак. Но завершив эту первую основную часть, вы можете сделать кое-что еще.



Шаг Пять

Как только вы установите флажки **Pick** (Удачный) и **Reject** (Брак), давайте избавимся от забракованных снимков и удалим их с жесткого диска. Зайдите в меню **Photo** (Фото) и выполните команду **Delete Rejected Photos** (Удалить отбракованные фото). Она оставит на экране только снимки, которые вы отметили как **Reject** (Брак), и выведет диалоговое окно с запросом, хотите ли вы удалить их вообще с диска или удалить только из Lightroom. Я всегда выбираю **Delete from Disk** (Удалить с диска): зачем хранить явный брак? Для чего его можно использовать? Итак, если вы ощущаете то же самое, щелкните кнопку **Delete from Disk** (Удалить с диска), и после удаления вы возвратитесь к представлению **Grid** (Сетка) и остальной части ваших снимков. (*Примечание:* Поскольку мы только импортировали снимки в Lightroom и они еще не находятся в коллекции, эта ситуация предоставляет опцию удаления изображений с диска. Как только снимки попадут в коллекции, такое действие удалит снимки из коллекции, а не с жесткого диска).



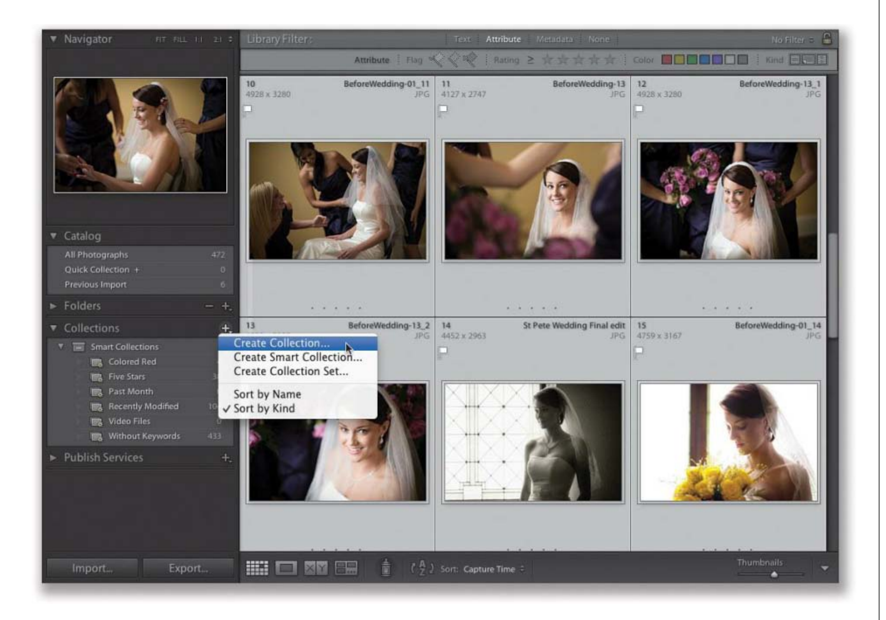


Шаг Шесть:

Теперь, чтобы показать только снимки **Pick** (Удачный), щелкните слово **Attribute** (Атрибуты) в панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки), которая находится вверху центральной области превью (если она не видна, нажмите на клавиатуре клавишу **** (обратная косая черта)), и ниже появится узкая панель **Attribute** (Атрибут). Щелкните белый флажок **Pick** (Удачный) (выделенный здесь кружком), после чего останутся видимыми только снимки с меткой **Pick** (Удачный).

СОВЕТ: Использование других панелей фильтра библиотеки

Можно показать снимки, имеющие статус флажка **Pick** (Удачный)/**Reject** (Брак), или не имеющие статуса флажка, используя также нижнюю панель **Filter** (Фильтр) – сразу над панелью **Filmstrip** (Кинопленка), справа. Эта нижняя панель также является фильтром библиотеки, но только для атрибутов флажки и звездные рейтинги, а также некоторых метаданных.

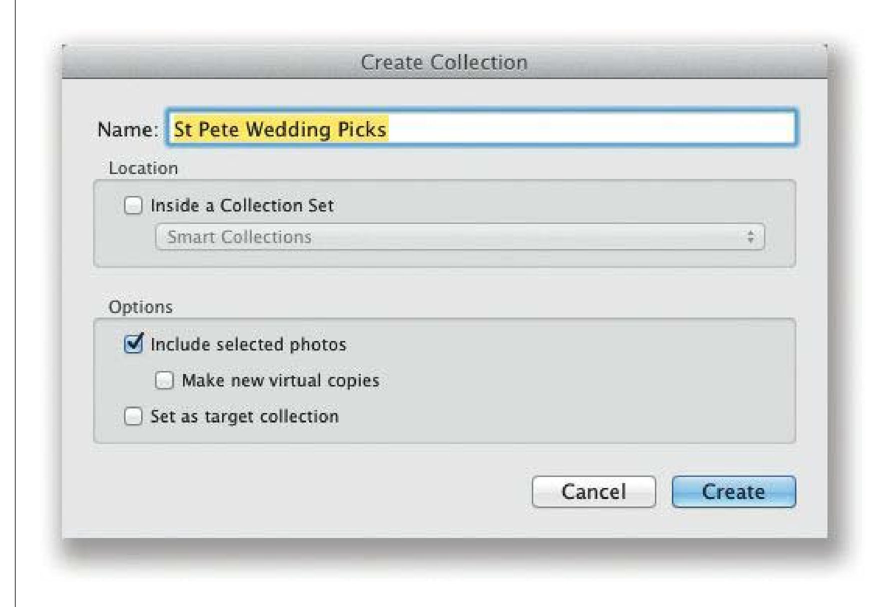


Шаг Семь

Следующим шагом я помещаю снимки со статусом **Pick** (Удачный) в коллекцию. **Collections** (Коллекции) – ключевой инструмент организации, который используется не только здесь, в фазе сортировки, но и повсюду в технологическом процессе Lightroom. Можно представлять себе коллекцию альбомом самых удачных снимков сессии, и как только вы помещаете снимки **Pick** (Удачный) в их собственную коллекцию, вы в любой момент одним щелчком можете перенестись к "киперам" – снимкам сессии, достойным сохранения. Чтобы поместить снимки **Pick** (Удачный) в коллекцию, нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выбрать все снимки, видимые в данный момент (со статусом **Pick** (Удачный)); затем перейдите в панель **Collections** (Коллекции) (в левой области панелей), и щелкните кнопку в виде небольшого значка **+** (плюс) с правой стороны заголовка панели. Появится всплывающее меню, из которого выберите **Create Collection** (Создать Коллекция) (как показано здесь).

Шаг Восемь

Это открывает диалоговое окно **Create Collection** (Создать Коллекция), которое показано здесь, где вы вводите имя коллекции, а ниже, в секции **Location** (Размещение), можете назначить ей набор, установив галочку в окошке **Inside a Collection Set** (~~В ^1:~~[Поместить в набор коллекций – ***А.Л.***]) (мы еще не говорили о наборах, не создавали их или даже не подозревали об их существовании. Так что пока оставьте галочку снятой и будьте спокойны – скоро мы рассмотрим также и наборы). В секции **Collection Options** (Опции Коллекция) вы можете установить галочку в окошке **Include selected photos** (Включить выбранные фото), чтобы коллекция включала снимки, которые вы выбрали в предыдущем шаге (со статусом **Pick** (Удачный)), а так как вы сделали такой выбор раньше, галочка в этом окошке уже автоматически установлена. Флажковое окошко **Make new virtual copies** (Создать новую виртуальную копию) пока оставьте выключенным. Затем щелкните кнопку **Create** (Создать).

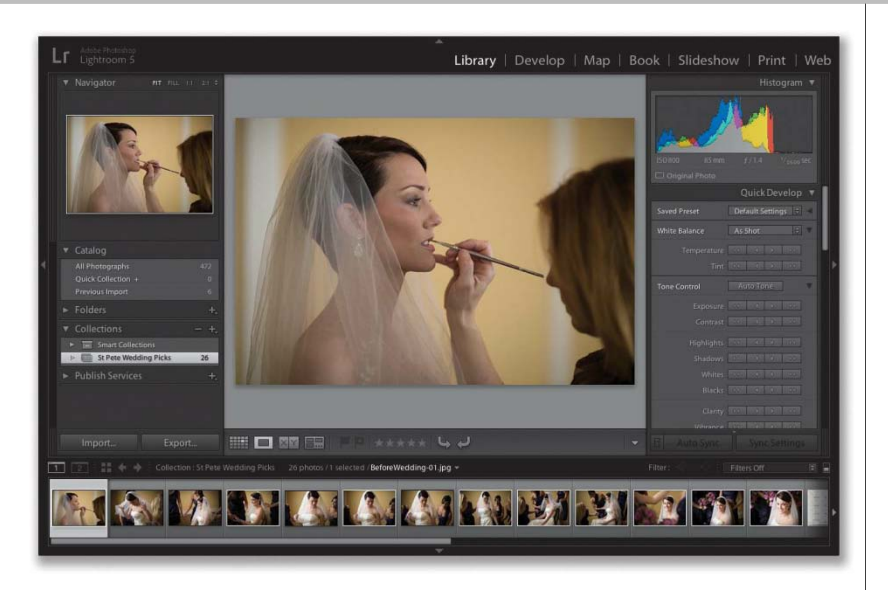


Шаг Девять

Теперь у вас есть коллекция только "киперов" – лучших снимков фотосессии, и в любое время вы можете увидеть эти фото, просто зайдя в панель **Collections** (Коллекции) и щелкнув коллекцию с именем St Pete Wedding Picks (как показано здесь). На всякий случай, если вы задавались вопросом, не затрагивают ли коллекции фактические снимки на компьютере, знайте: это просто "рабочие коллекции", созданные для нашего удобства. Поэтому мы можем удалять снимки из коллекций, и это не затронет реальные снимки (они по-прежнему остаются в своей папке на компьютере, конечно, кроме **Reject** (Брак), которые мы удалили ранее, прежде чем создали эту коллекцию).

Примечание: Если вы владелец iPod , iPad или iPhone от Apple, то знакомы с программным обеспечением iTunes от Apple и с созданием плей-листов -- списков любимых песен (многочисленных групп hair bands 80-х, party music, классического рока, и проч.) . Когда вы удаляете песню из плейлиста, она не удаляется с жесткого диска (или главной библиотеки iTunes Music Library), она удаляется лишь из данного конкретного плей-листа. Точно так же можно считать коллекции в Lightroom разновидностью подобных списков, только это списки снимков, а не песен.





Шаг 10:

Начиная с этого момента, мы будем работать со снимками только в нашей коллекции. Из 298 свадебных снимков, которые были сняты в тот день, только 26 были отмечены флажком как хорошие снимки, и это снимки нашей Pick-коллекции. Но здесь возникает ряд вопросов. Намерены ли вы напечатать все 26 этих фото-киперов? Входят ли все 26 в ваш портфолио, собираетесь ли вы послать невесте 26 снимков этой свадебной сессии по электронной почте? Скорее всего, нет, не так ли? Итак, в нашей коллекции фото-киперов есть снимки, которые действительно выделяются – лучшие из лучших, которые вы на самом деле пошлете клиенту по электронной почте, или напечатаете, или добавите к вашему портфолио. Выходит, мы должны немного усовершенствовать процесс сортировки, чтобы определить лучшие снимки этой группы фото-киперов – **Selects** *(Отборные)*.

Шаг 11

На данном этапе есть три способа дальнейшего рассмотрения снимков для сужения их количества. Вам уже известен первый метод, который заключается в использовании Pick-флажков. Можно повторить тот же процесс для снимков коллекции, сначала удалив существующие флажки **Pick** (Удачный) (в предыдущих версиях Lightroom, при добавлении снимков к коллекции флажки автоматически удалялись, но Lightroom 5 их помнит). Чтобы удалить флажки, выберите все снимки коллекции быстрой клавишей **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), затем нажмите букву **U** клавиатуры для удаления всех флажков **Pick** (Удачный), в результате чего появляется возможность установить их заново. Второй метод использует представление **Survey** (Обзор), и я применяю его, преимущественно когда есть несколько похожих снимков (например, несколько снимков объекта в одной и той же позе), и мне нужно отобрать лучшие из этой группы. Сначала надо отобрать похожие снимки, как показанные здесь. Для этого щелкните один из снимков, затем, нажав-и-удерживая-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), щелкните другие снимки.

Шаг 12

Теперь нажмите клавишу **N**, чтобы перейти к представлению **Survey** (Обзор) (я не знаю, что хуже – название **Survey** (Обзор) этого представления или буква N в качестве его быстрой клавиши. У меня ни одно из них не вызывает никаких ассоциаций). Это помещает все отобранные снимки на экран, бок о бок, таким образом, что их можно легко сравнивать (как показано здесь). Кроме того, входя в представление **Survey** (Обзор), я всегда сразу же нажимаю **Shift+Tab**, чтобы скрыть все панели и максимально увеличить снимки.



СОВЕТ: Опробуйте отключение подсветки

Представление **Survey** (Обзор) – прекрасный случай использования функции **Lights Out** (Отключенная подсветка), которая зачерняет всё, кроме ваших снимков. Просто нажмите на клавиатуре дважды букву **L**, чтобы перейти в режим отключения подсветки, и увидите, что я имею в виду. Закончив работу в режиме отключенной подсветки, для возврата к обычному виду снова нажмите **L**.

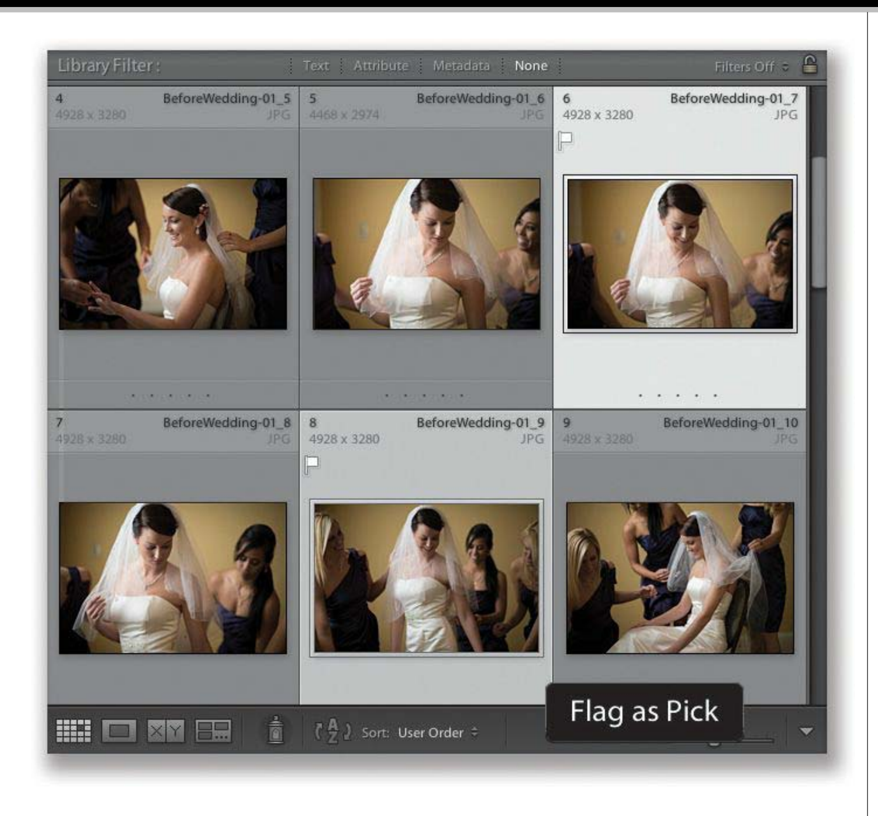
Шаг 13:

Теперь, когда снимки показаны в представлении **Survey** (Обзор), я начинаю процесс устранения худших из них. Я отыскиваю самый слабый снимок группы и сначала избавляюсь от него, затем от следующего самого слабого, и так далее, пока не останусь с самыми лучшими двумя или тремя снимками этой позы. Для устранения снимка наведите курсор на снимок, который вы хотите удалить из содержимого (самый слабый снимок группы) и щелкните значок ×, который при наведении курсора на изображение появляется в нижнем правом его углу (как показано здесь), и изображение исчезнет с экрана. Это действие не удаляет снимок из коллекции, а просто скрывает его, помогая с устранением. Здесь я удалил один снимок, и прочие автоматически перестроились так, чтобы заполнить свободное пространство. По мере того, как вы продолжаете устранять изображения, остающиеся изображения становятся больше и больше, занимая свободную площадь.



СОВЕТ: Измените порядок обзора

Находясь в представлении **Survey** (Обзор), можно изменять порядок изображений на экране простым перетаскиванием их в нужном вам порядке.



Шаг 14:

Сузив число снимков определенной позы до одного, нажмите **G**, чтобы возвратиться к представлению **Grid** (Сетка) миниатюр, и те снимки, которые оставались на экране, автоматически перейдут в состав отборных (взгляните на три снимка-финалиста, с которыми я оставил экран – среди отобранных остались только они). Теперь нажмите букву **P**, чтобы установить в них флажок **Pick** (Удачный). Установив в них флажок, нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**), чтобы отсеять эти снимки, затем выберите другую группу схожих снимков, нажмите **N**, чтобы перейти к представлению **Survey** (Обзор), и начните процесс устранения худших снимков в этой группе. Можно проделать это сколько угодно раз, пока у вас не останутся лучшие снимки из каждой группы схожих снимков или поз, помеченные как **Pick** (Удачный).

Примечание: Помните, когда вы первый раз сделали коллекцию из снимков, помеченных флажками **Pick** (Удачный), то выбрали все снимки и удалили флажки **Pick** (Удачный) нажатием клавиши **U**. Именно поэтому здесь имеется возможность повторного использования флажков **Pick** (Удачный).

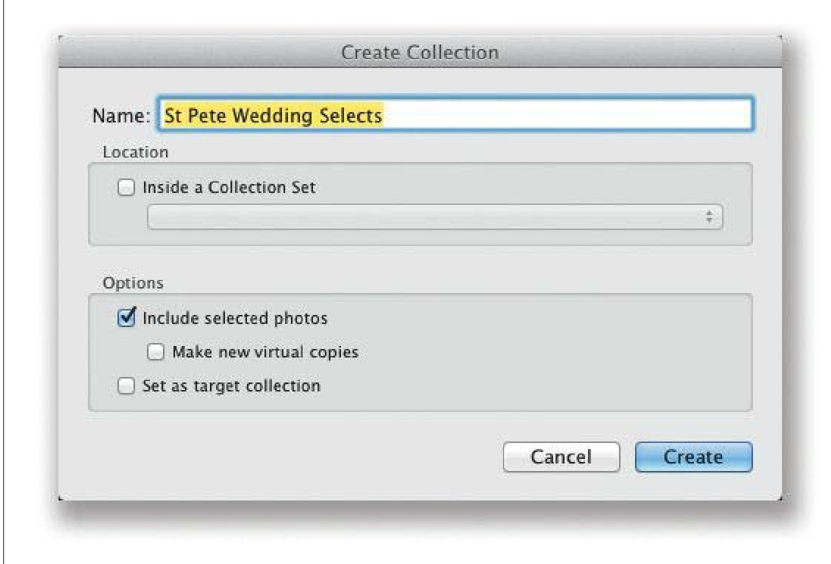


Шаг 15:

Теперь, после окончания этапа и завершения маркировки самых лучших снимков коллекции, давайте поместим эти "лучшие из лучших" в их собственную отдельную Picks-коллекцию (зачем – выяснится чуть позже). Вверху центральной области превью, в панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки), щелкните кнопку **Attribute** (Атрибуты), и когда откроется выпадающая панель **Attribute** (Атрибут), щелкните белый флажок **Pick** (Удачный), чтобы отметить этим флажком все снимки Picks-коллекции (как показано здесь).

Шаг 16:

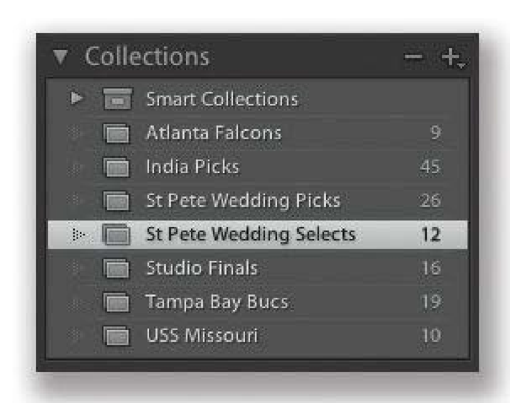
Теперь нажмите **Ctrl+A** (Mac OS: **Command+A**), чтобы выбрать все снимки со статусом **Pick** (Удачный), показанные на экране, а затем нажмите **Ctrl+N** (Mac OS: **Command+N**) – быструю клавишу команды **New Collection** (Создать коллекцию). Откроется диалоговое окно **New Collection** (Создать Коллекцию). Небольшой совет: назовите эту коллекцию, в начале именем коллекции фото-киперов, затем добавьте слово **Selects** *(Отборные)* (в моем случае, новая коллекция называлась бы St Pete Wedding Selects). **Collections** (Коллекции) появляются в списке в алфавитном порядке, так что, если начальная часть имен одинаковая, то обе коллекции будут следовать одна за другой, что облегчает выполнение следующего шага (вообще же позже, если вам захочется, имя всегда можно изменить).



Шаг 17:

Просто, чтобы подвести итоги. Теперь имеются две коллекции: одна с фото-киперами сессии (Picks), и вторая, **Selects** *(Отборные)*, коллекция с самыми лучшими изображениями сессии. В панели **Collections** (Коллекции) коллекция фото-киперов будет располагаться сразу над коллекцией отборных снимков (как показано здесь).

Примечание: У нас есть еще один метод для сужения числа отобранных фотографий, но мы займемся его освоением только после изучения наборов коллекций, которые облегчают работу с несколькими коллекциями одной и той же фотосессии – коллекциями, подобными тем, которые мы создали здесь – Picks-коллекция и Selects-коллекция.





Шаг 18:

Есть еще одно, третье представление, которое используется, чтобы рассмотреть изображения и выбрать один-единственный, самый лучший снимок фотосессии (например, вам нужно отправить один единственный снимок из свадебной фотосессии на блог вашей студии, и вы должны найти этот один, совершенный снимок для отсылки по почте). Именно в этом случае используется представление **Compare** (Сравнение), разработанное для просмотра снимков и отыскания такого одного единственного, лучшего снимка. Здесь рассказывается, как работать в этом режиме. Во-первых, выберите первые два снимка в Selects-коллекции (щелкните первый снимок, затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+щелчок** (Мас: **Command+щелчок**) на втором изображении, чтобы отобрать их оба). Теперь, нажмите клавишу с буквой **C**, чтобы перейти в представление **Compare** (Сравнение), где эти два снимка появятся рядом (как показано здесь). Затем нажмите **Shift +Tab**, чтобы скрыть панели и сделать снимки как можно большими. Кроме того, можно отключить подсветку, если вам это по душе (нажав дважды клавишу **L**).





Шаг 19:

Итак, вот как она протекает – битва, где может победить только один снимок. Слева – текущий чемпион (называемый **Select** (Выбрать)), а справа – соперник (под названием **Candidate** (Кандидат)). Все, что необходимо сделать, посмотреть на оба снимка, и затем решить, не лучше ли снимок справа, чем снимок слева (другими словами, "поверг ли снимок справа текущего чемпиона?") Если нет, то жмите на клавиатуре клавишу **Right Arrow** (Стрелка вправо), и справа появится следующий снимок коллекции (новый претендент), чтобы бросить вызов текущему чемпиону слева (как показано здесь, где справа появился новый снимок).

Шаг 20

Если после нажатия клавиши **Right Arrow** (Стрелка вправо) и появления нового фото **Candidate** (Кандидат), этот новый снимок справа действительно выглядит лучше, чем фото **Select** (Выбрать) слева, щелкните кнопку **Make Select** (Создать выделение) (кнопка **X|Y** с единственной стрелкой влево, на правом конце панели инструментов под областью центрального превью, выделенная здесь красным кружком). Это превращает фото **Candidate** (Кандидат) в фото **Select** (Выбрать) (оно сдвигается влево), и битва возобновляется. Итак, подведем итоги. Вы выбираете два снимка и нажимаете **C**, чтобы войти в представление **Compare** (Сравнение), затем задаете себе вопрос, "Является ли снимок справа лучше, чем слева?" Если нет, жмите на клавиатуре клавишу **Right Arrow** (Стрелка вправо). Если лучше, щелкните кнопку **Make Select** (Создать выделение) и продолжайте процесс. По завершении просмотра всех снимков Selects-коллекции, снимок, находящийся слева (в качестве фото **Select** (Выбрать)) – лучшее изображение в сессии. Закончив, щелкните кнопку **Done** (Готово) на правом конце панели инструментов.



Шаг 21:

Хотя я всегда в "сражении фото за чемпионский титул" в представлении **Compare** (Сравнение) пользуюсь клавишами со стрелками на клавиатуре, можно также использовать кнопки **Previous** и **Next** в панели инструментов. Левее кнопки **Make Select** (Создать выделение) находится кнопка **Swap** (Поменять местами), которая просто меняет эти два снимка местами (превращая фото **Candidate** (Кандидат) в фото **Select** (Выбрать) и наоборот). Однако я не нашел разумной цели для использования кнопки **Swap** (Поменять местами) и работаю только с кнопкой **Make Select** (Создать выделение). Итак, когда какое из трех представлений используется? Вот как поступаю я: (1) представление **Loupe** (Лупа) -- мое главное представление при создании коллекции Picks, (2) я использую представление **Survey** (Обзор), только сравнивая несколько схожих снимков позы или сцены, и (3) я использую представление **Compare** (Сравнение), когда нужно найти единственное "наилучшее" изображение.



*Если вы не хотите использовать клавиши со стрелками Влево/Вправо на клавиатуре, можно использовать кнопки **Previous** (Предыдущее фото) и **Next** (Следующее фото) в панели инструментов, имеющие аналогичные функции*



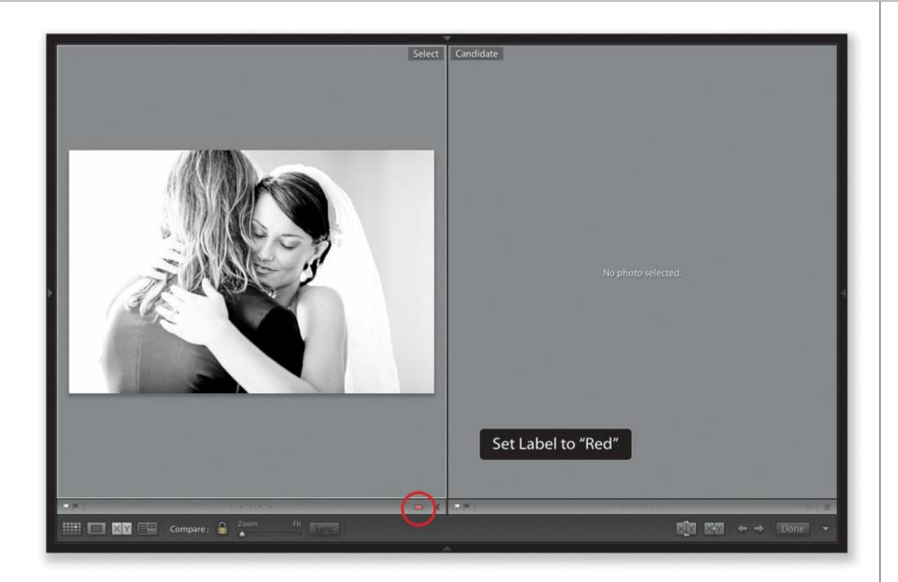
*Кнопка **Swap** меняет местами фото **Candidate** (Кандидат) и фото **Select** (Выбирать). Честно говоря, я не нашел, для чего можно использовать эту кнопку*



*Помимо быстрой клавиши **C**, для перехода в представление **Compare** (Сравнение) можно также щелкнуть кнопку **Compare** (Сравнение). Кнопка правее нее -- кнопка входа в представление **Survey** (Обзор)*



*Закончив работу в представлении **Compare** (Сравнение), щелкните или кнопку **Done** (Готово), чтобы перейти в представление **Loupe** (Лупа), или кнопку **Compare** (Сравнение), чтобы возвратиться к обычному представлению **Grid** (Сетка)*



Шаг 22:

Напоследок еще одна вещь о представлении **Compare** (Сравнение): как только я определил, какой снимок – единственный лучший снимок в сессии (который должен быть изображением с левой стороны после окончания сравнения всех изображений в Selects-коллекции – и который я называю "рейтинг последнего снимка"), я не создаю отдельную новую Selects-коллекцию для этого единственного снимка. Вместо этого я отмечаю этот единственный снимок в качестве победителя, нажимая на клавиатуре клавишу **6**. Она присваивает снимку метку **Red** (Красный) (как показано здесь).

Шаг 23:

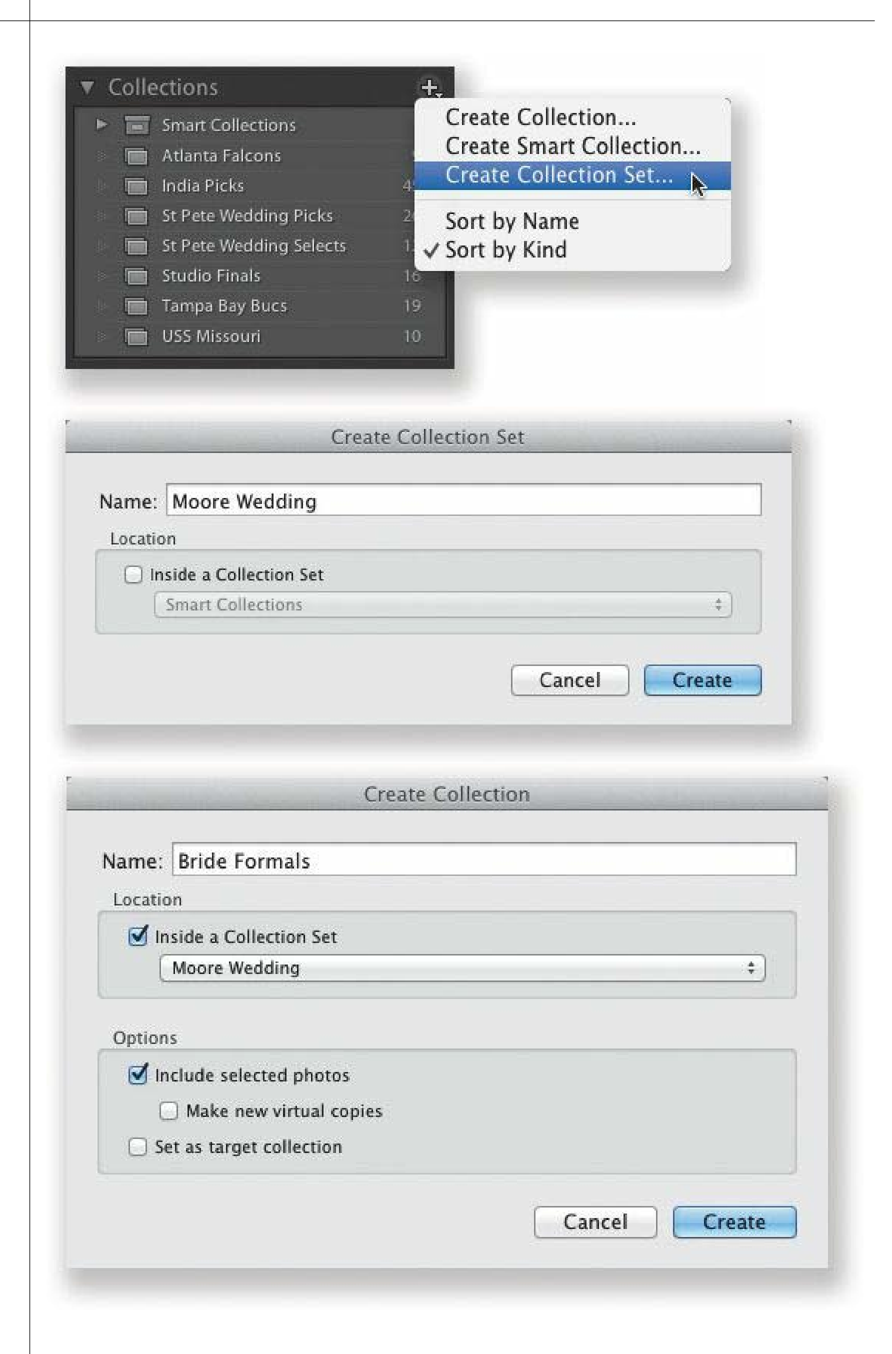
Теперь в любой момент, если мне нужно найти единственный наилучший снимок фотосессии, я захожу в представление **Grid** (Сетка) (**G**) модуля **Library** (Библиотека), щелкаю кнопку **Attribute** (Атрибуты) в панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки), и затем ниже, в выпадающей панели **Attribute** (Атрибут), щелкаю метку **Red** (Красный) (выделена здесь кружком) – и мой "Лучший во всей сессии снимок" тут как тут. Итак, в данном учебном материале, который вы только что освоили, ключевая часть организационного процесса -- создание коллекций, – а использование коллекций открывает и "киперы", и самые лучшие снимки каждой фотосессии единственным щелчком. Далее мы рассмотрим, как организовать связанные фотосессии, (такие, как свадьба или каникулы), у которых будет несколько коллекций.

Организация нескольких фотосессий с использованием наборов коллекций

Если бы вы провели неделю в Нью-Йорке, занимаясь ежедневными съемками, то после занесения всех снимков в Lightroom у вас, вероятно, были бы коллекции с именами, такими как Times Square, Central Park, 5th Avenue, The Village *(Таймс-Сквер, Центральный парк, Пятая авеню, Гринич-вилледж)* и так далее. Поскольку Lightroom автоматически располагает коллекции в алфавитном порядке, эти связанные снимки (все они сделаны в Нью-Йорке, в одной и той же поездке) были бы разбросаны по всему списку коллекций. Это как раз одно из мест, где удобно применять наборы коллекций: все эти снимки можно объединить в одном наборе коллекций -- New York *(Нью-Йорк)*.

Шаг Один:

Чтобы создать набор коллекции (который действует точно, как папка, сохраняя связанные коллекции организованными вместе), щелкните кнопку в виде небольшого значка **+** (плюс) на правом конце заголовка панели **Collections** (Коллекции) (в левой области панелей), и выберите команду **Create Collection Set** (Создать набор коллекций), как показано здесь. Откроется диалоговое окно **Create Collection Set** (Создать набор коллекций), в котором набору можно присвоить имя. В этом примере мы используем набор для организации всех снимков со свадьбы, поэтому дайте ему имя Moore Wedding и щелкните кнопку **Create** (Создать).



Шаг Два:

Теперь этот пустой набор коллекций появляется в панели **Collections** (Коллекции). При создании новой коллекции снимков с этой свадьбы сначала выберите изображения, которые вы хотите иметь в этой коллекции, используя быструю клавишу **Ctrl+щелчок** (Мас: **Command+щелчок**). Затем щелкните кнопку со значком **+** (плюс) в заголовке **Collections** (Коллекции) и из всплывающего меню кнопки выберите команду **Create Collection** (Создать Коллекция). В открывшемся диалоговом окне **Create Collection** (Создать Коллекция) присвойте имя новой коллекции, затем установите галочку в окошке **Inside a Collection Set** (~~В А1:~~ [Поместить в набор коллекций – ***А.Л.***]), выберите Moore Wedding из всплывающего списка и щелкните кнопку **Create** (Создать).



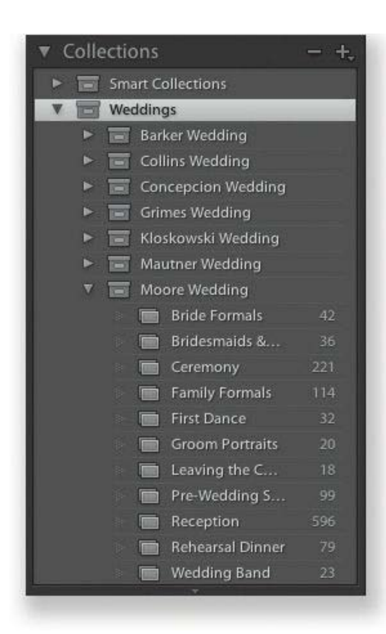
Развернутый вид набора коллекций. Можно видеть все коллекции, сохраненные внутри набора



Свернутый вид набора коллекций, существенно укорачивающий список коллекций

Шаг Три:

В панели **Collections** (Коллекции) находятся коллекции, включенные вами в набор коллекций Moore Wedding и расположенные прямо под ним (они на самом деле сгруппированы в нем). Свадебная фотосессия является хорошим примером, когда удобно создать большое количество отдельных коллекций для различных частей свадьбы и хранить весь материал организовано под одним заголовком. Кроме того, здесь мы сначала создали набор коллекции, но это несущественно – можно создать его в любой момент, когда вы сочтете нужным, а затем просто перетащить существующие коллекции прямо на этот набор в панели **Collections** (Коллекции).



Здесь все свадебные фотосессии содержатся в одном главном наборе коллекций Weddings (Свадьбы). Чтобы увидеть отдельные коллекции, относящиеся к конкретной свадьбе, щелкните треугольник, расположенный перед содержательным именем набора коллекций этой свадьбы

Шаг Четыре:

В принципе, можно пойти еще дальше: создать набор коллекции в другом наборе коллекции. (Именно поэтому, если вернуться назад, в Шаг Один, при создании первого набора коллекций, в этом диалоговом окне появляется всплывающее меню **Inside a Collection Set** (~~В А1:~~ [Поместить в набор коллекций – ***А.Л.***]) – которое позволяет поместить этот новый набор коллекции в существующий набор коллекций). Например, это позволило бы держать все свадебные снимки вместе. Так, вы назначили бы один набор коллекций под именем Weddings *(Свадьбы)* (как показано здесь), а затем поместили бы в этот набор отдельные наборы коллекций для конкретных свадеб. Таким образом, в любое время, когда вы хотите увидеть или просмотреть все свадебные снимки от всех свадеб, достаточно щелкнуть главный набор коллекций Weddings *(Свадьбы)*.

Использование смарт-коллекций для автоматической организации

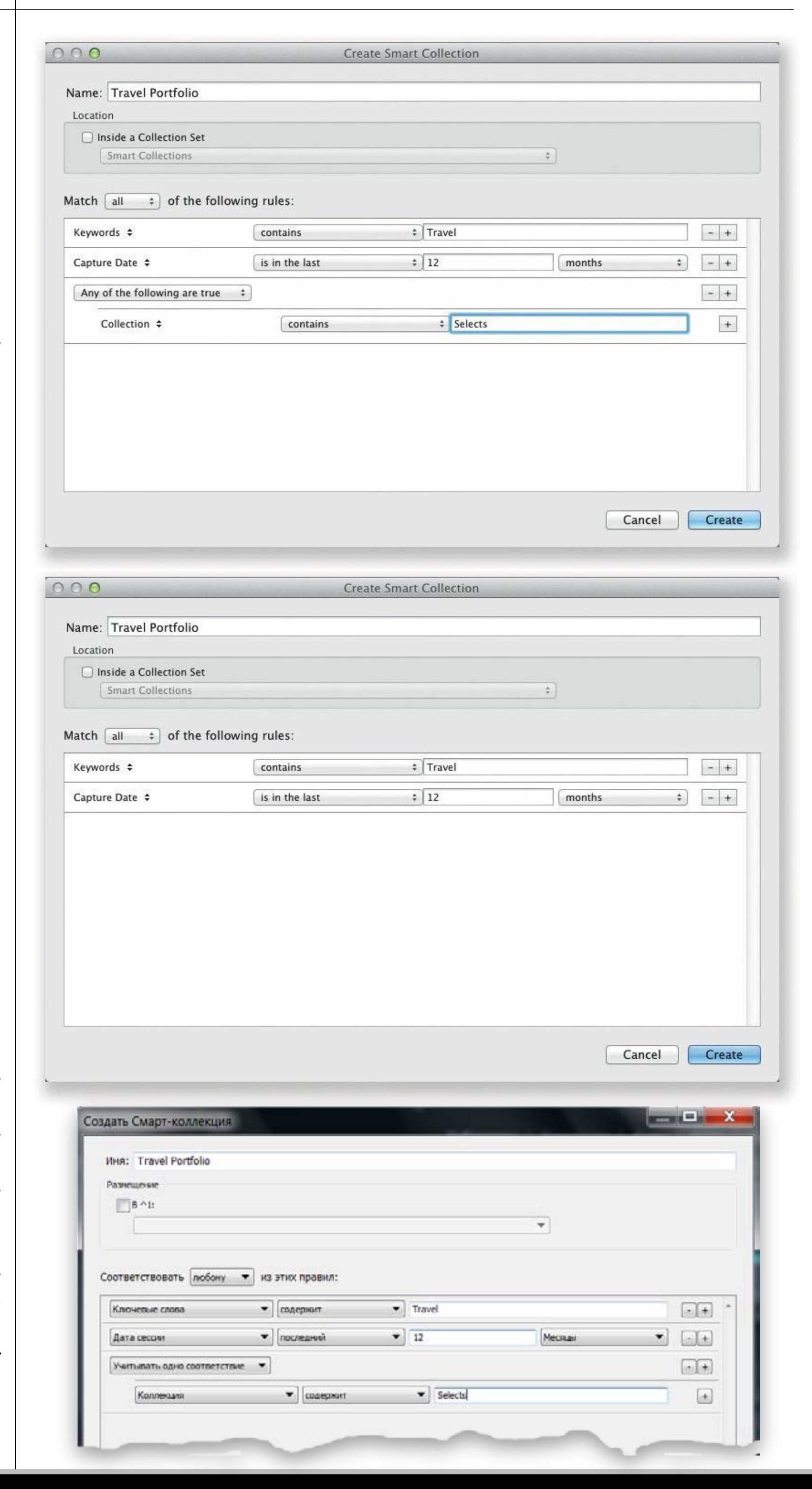
Скажем, вы хотите создать коллекцию 5-звездочных свадебных портретов прошлых трех лет. Можно перебрать все свои коллекции, а можно использовать **Smart Collections** (Смарт-коллекции), которые автоматически отыщут все снимки и поместят их в коллекцию. Просто выберите критерии, и Lightroom осуществит сбор и спустя секунды завершит процесс. Самое главное, смарт-коллекции обновляются в реальном времени, например, если вы создаете смарт-коллекцию изображений с метками **Red** (Красный), то когда бы вы ни пометили любой новый снимок красной меткой, он автоматически добавляется к этой смарт-коллекции. Таких смарт-коллекций можно создать как угодно много.

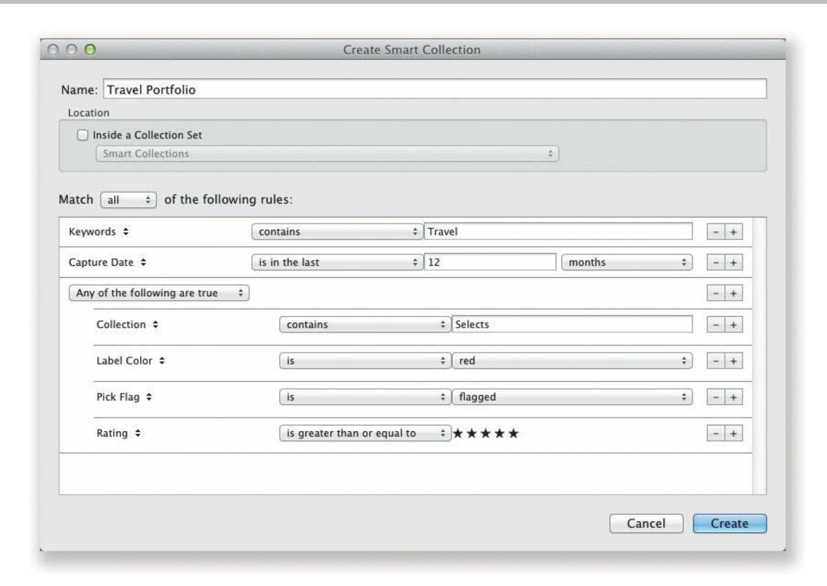
Шаг Один:

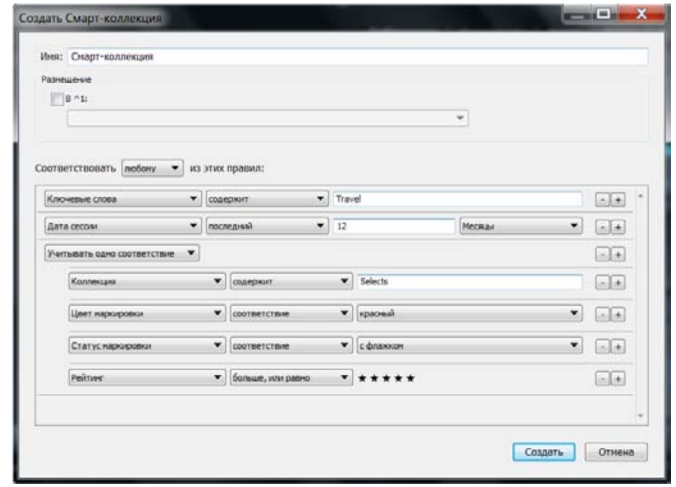
Чтобы понять возможности смарт-коллекций и получить о них полное представление, достаточно создать одну. Давайте построим такую, которая создает коллекцию всех ваших лучших снимков о путешествиях. В панели **Collections** (Коллекции) щелкните кнопку **+** (плюс) на правом конце заголовка панели и выберите из всплывающего меню **Create Smart Collection** (Создать Смарт-коллекция). Это вызывает диалоговое окно **Create Smart Collection** (Создать Смарт-коллекция). В верхнем поле **Name** (Имя) введите имя смарт-коллекции и во всплывающем меню **Match** (Соответствовать) выберите **all** (любому). Затем взгляните на расположенные ниже две кнопки. Левая кнопка служит, чтобы открывать список опций выбора, ее имя изменяется в соответствии с выбранной из списка опцией. По умолчанию имя левой кнопки – **Rating** (Рейтинг). Правая кнопка служит, чтобы открывать список критериев выбора, ее имя изменяется в соответствии с выбранным из списка критерием. По умолчанию ее имя **is greather than or equal to** (больше, или равно). Щелкните левую кнопку и выберите из открывшегося списка опцию **Keywords** (Ключевые слова). При этом имя правой кнопки автоматически изменится на **contains** (содержит). Затем в текстовом поле, правее кнопок, напечатайте Travel *(Путешествие)*. Теперь, если вы просто хотите включить свою последнюю работу, создаете еще строку с другим критерием: щелкните кнопку **+** (плюс) справа от текстового поля, и появится следующая строка с критерием. В этой строке щелкните левую кнопку и выберите опцию **Capture Date** (Дата сессии) из левого всплывающего списка, щелкните кнопку правее и выберите **is in the last** (последний) из ее всплывающего списка, введите **12** в текстовое поле, а затем щелкните кнопку **days** (дни) на правом конце строки со вторым критерием и во всплывающем списке выберите **months** (месяцы).

Шаг Два:

Чтобы сделать смарт-коллекцию, содержащую только лучшие снимки, сузим отбор. Нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и кнопки **+** превратятся в кнопки **#** (числовой знак). Щелкните такую на правом конце последней строки с критерием, чтобы получить дополнительную строку критериев. Оставьте первую опцию как **Any of the following are true** (Учитывать одно соответствие), затем в строке ниже выберите **Source > Collection** (Источник > Коллекция) из первого всплывающего списка, выберите **contains** (содержит) из списка правее, и в текстовом поле напечатайте **Selects** *(Отборные)*. Это соберет вместе все снимки всех ваших Selects-коллекций.









Шаг Три:

Давайте добавим еще один критерий для случая, если вы маркировали единственное фото-Select красным, а не помещали этот снимок в коллекцию. Из левого всплывающего списка выберите **Label color** (Цвет маркировки), из следующего, правее, выберите **is** (соответствие) и из третьего выберите **red** (красный). Если бы вы теперь щелкнули кнопку **Create** (Создать), то была бы сделана смарт-коллекция всех снимков всех Selects-коллекций, вместе со всеми снимками, маркированными красным, которые имеют ключевое слово Travel *(Путешествие)* и были сняты за прошлые 12 месяцев. Если вы использовали флажки **Pick** (Удачный) или 1-5-звездную рейтинговую систему, можно было бы также добавить дополнительные строки с критерием выбора всех снимков **Pick** (Удачный) или 5-звездочных, которые у вас есть.

Шаг Четыре:

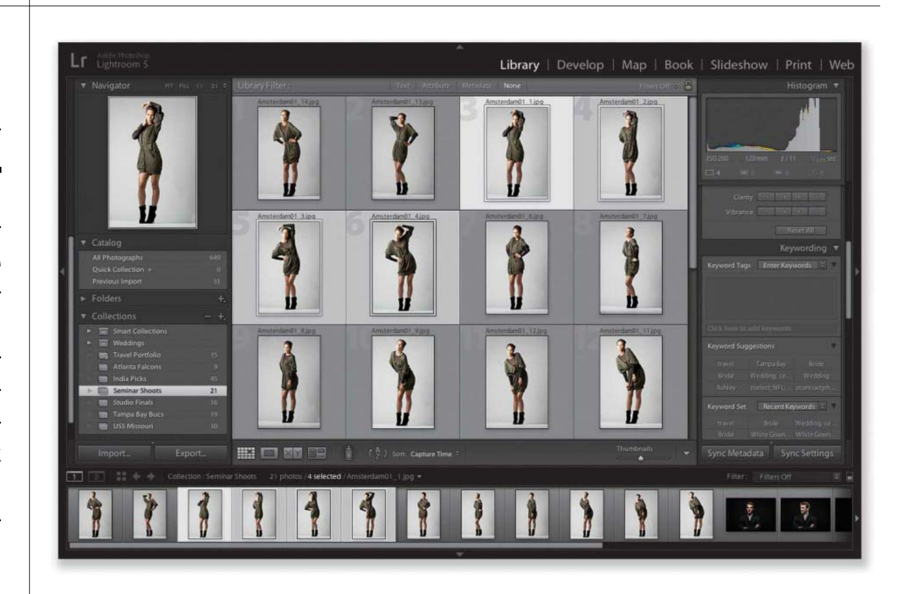
Теперь, когда вы щелкаете кнопку **Create** (Создать), все эти снимки соберутся, и, что самое ценное, они будут постоянно обновляться. Новые снимки с ключевым словом Travel *(Путешествие)* в любой Selects- коллекции, или снимки, маркированные красным, или 5-звездочные, или с установленным флажком **Pick** (Удачный), будут автоматически добавлены к этой коллекции, а все устаревшие изображения, снятые раньше, чем за 12 месяцев, будут автоматически удалены. Кроме того, скажем, вы удаляете красную метку снимка из недавнего путешествия, который не был в Selects-коллекции, а также не имел флажка **Pick** (Удачный) или звездного рейтинга – такой снимок удаляется из этой смарт-коллекции без необходимости с вашей стороны что-либо делать, потому что он больше не соответствует критериям. Можно отредактировать критерии для любой существующей смарт-коллекции в любое время, просто дважды щелкая непосредственно по ней в панели **Collections** (Коллекции). Это вызывает диалоговое окно **Edit Smart Collection** (Править Смарт-коллекция) со всеми текущими критериями, в котором можно добавить дополнительные критерии (щелкая кнопку **+**), удалить критерии (щелкая кнопку **–** (минус)) или изменить критерии во всплывающих меню/списках.

Поддержание порядка при помощи стеков

Организация изображений в стеки (которая использовалась в папках) наконец нашла дорогу к коллекциям. Применяя стеки, мы теперь можем собрать похожие изображения в коллекциях в группу, тем самым уменьшая размеры сетки в больших сессиях. Эта функция работает следующим образом. Скажем, у вас было 22 снимка невесты в похожей позе на всех снимках. Нужно ли вам видеть постоянно эти 22 снимка? Вероятно, нет. Применяя стеки, можно свернуть эти 22 миниатюры позади единственной миниатюры, которая представляет остальные. Тем самым, исключается необходимость просмотра 22 почти идентичных миниатюр, чтобы перейти к другим изображениям.

Шаг Один:

Здесь импортированы изображения фотосессии семинара, и можно видеть то, о чем я говорил выше: есть ряд снимков одной и той же позы. Вывод сразу всех этих снимков просто заполоняет экран и сильно усложняет отыскание "киперов". Поэтому мы сгруппируем схожие позы в стек с показом только одной миниатюры. Остальная часть снимков сворачивается позади этого снимка. Начнем, щелкая первый снимок из группы со схожими позами (показанной здесь подсветкой); затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и щелкните последний снимок той же самой позы (как показано здесь) – это выберет всю группу (если вы предпочитаете, можно также выбирать снимки в панели **Filmstrip** (Кинопленка)).



Шаг Два:

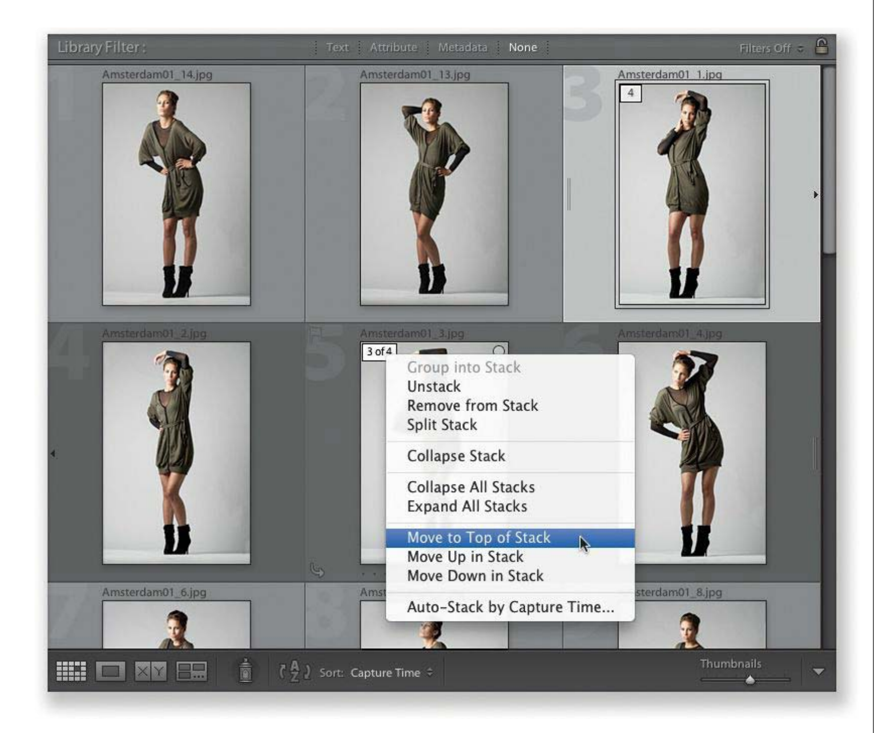
Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+G** (Mac: **Command+G**), чтобы поместить в стек все отобранные снимки (эту быструю клавишу легко запомнить, если ассоциировать **G** с **Group** (Группа)). Теперь можно видеть, что в сетке осталась только одна миниатюра в этой позе. Это действие не удалило и не переместило скрывшиеся снимки – они сформировали стек позади одной, оставшейся в сетке, миниатюры. Посмотрим, сколько приемов управления появляется теперь, когда эти пять снимков свернуты в один.





Шаг Три:

Здесь, в увеличенном представлении, можно видеть число **4** в прямоугольнике в левом верхнем углу миниатюры. Оно информирует о двух вещах: (1) это не просто один снимок, а стек снимков, и (2) это количество снимков в стеке. Показанный здесь вид – свернутый стек (где четыре похожих снимка свернуты позади первого). Чтобы развернуть стек и увидеть все снимки, свернутые в нем, или щелкните прямо по этому числу **5** (развернутый вид показан в следующем шаге), или нажмите клавишу **C** на клавиатуре, или щелкните одну из двух небольших тонких панелей, расположенных по обе стороны миниатюры. (Чтобы свернуть стек, просто снова повторите любое из этих действий). Между прочим, для добавления снимка к существующему стеку, просто перетащите снимок, который вы хотите добавить, прямо на существующий свернутый стек.

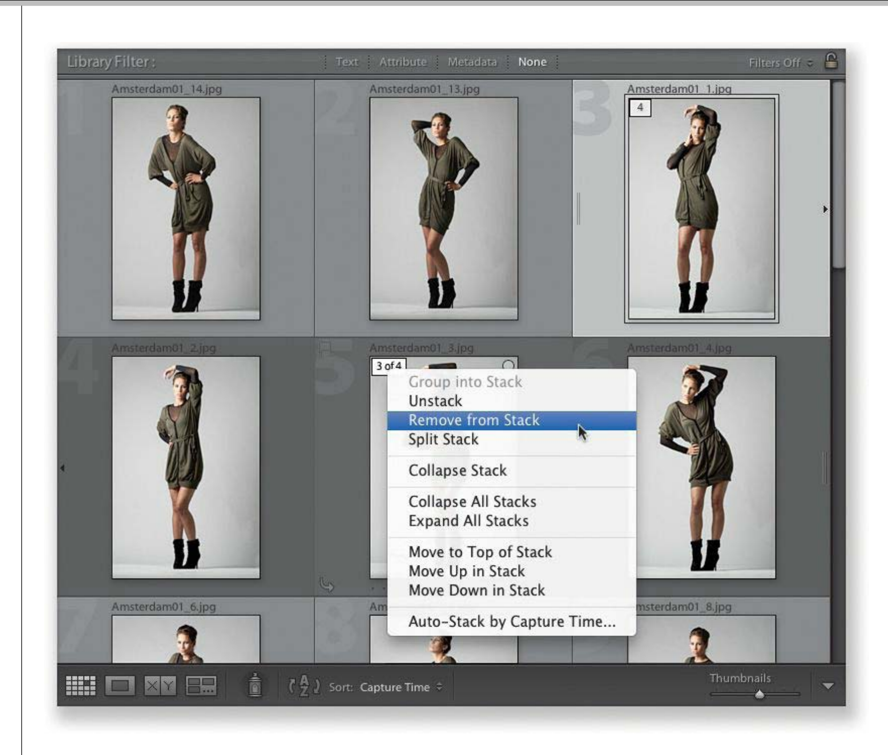


Шаг Четыре:

Вот несколько вещей, которые помогут вам в управлении стеками. Первый снимок, который вы выбираете, создавая стек, (главный снимок) будет тем, который остается видимым после свертывания стека. Если это не тот снимок, которым вы хотите представлять свой стек, можно любой снимок стека сделать главным снимком. Для этого разверните стек, затем щелкните правой кнопкой мыши на небольшом прямоугольнике с номером снимка в стеке и в контекстном меню выберите **Move to Top of Stack** (Переместить в начало стека) (как показано здесь).

Шаг Пять:

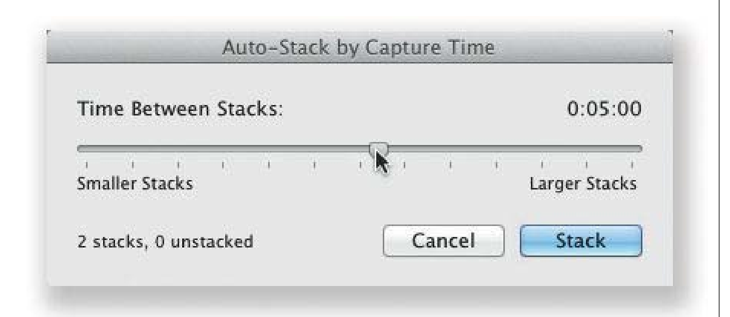
Чтобы удалить снимок из стека, сначала разверните стек, затем щелкните правой кнопкой мыши на номере этого снимка в стеке и в контекстном меню выберите **Remove from Stack** (Убрать из стека) (как показано здесь). Снимок не удалится, не переместится из коллекции, и т.п., – он просто уйдет из стека. Так, например, если бы вы удалили только один снимок, то при сворачивании стека после этого вы увидели бы в сетке две миниатюры – одна как представление оставшихся в стеке трех снимков и вторая – миниатюра в чистом виде, которую вы удалили из стека. *Примечание:* Если вы хотите удалить из стека сразу несколько снимков, выделите их быстрой клавишей **Ctrl+щелчок** (Mac: **Command+щелчок**), щелкните правой кнопкой мыши на номере одного из снимков и затем в контекстном меню выберите **Remove from Stack** (Убрать из стека).



Шаг Шесть:

Прежде, чем продолжить, имейте в виду еще одну вещь, касающуюся удаления снимков из стека. Если вы действительно хотите физически удалить снимок, находящийся в стеке (а не просто удалить его из стека), разверните стек, затем щелкните снимок и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) клавиатуры. И еще совет: если вы хотите развернуть сразу все стеки (так что станет снова видна каждая миниатюра фотосессии), щелкните правой кнопкой мыши любую миниатюру (не обязательно стек – любую миниатюру), выберите **Stacking** (Стеки), и затем выберите **Expand All Stacks** (Развернуть все стеки) (или щелкните правой кнопкой мыши на прямоугольнике – номере снимка любого стека), и выберите **Expand All Stacks** (Развернуть все стеки). Если вы хотите свернуть все стеки, вместо этого выберите **Collapse All Stacks** (Свернуть все стеки), и тогда вы будете видеть просто по одному снимку для представления каждой позы.





Шаг Семь:

Lightroom может автоматически формировать стек из подобных снимков, основываясь при их группировании на том, сколько времени прошло между снимками. Скажем, вы снимаете в студии, где делаете снимки с довольно регулярным интервалом времени, но когда объект съемки должен сменить наряд (или вы должны изменить схему освещения), на это, вероятно, потребуется, по крайней мере, пять минут. Итак, вы устанавливаете функцию автоматического создания стеков в пять минут, и в результате, когда вы прерываете съемку на пять минут или больше, все, что вы сняли, берется и помещается в стек (это работает лучше, чем может показаться). Чтобы включить функцию автоматического создания стеков, щелкните правой кнопкой мыши любую миниатюру и во всплывающем меню выберите **Stacking > Auto-Stack by Capture Time** (Стеки > Создание стеков по времени съемки). Появляется показанное здесь диалоговое окно, и по мере перетаскивания ползунка влево или вправо, вы увидите, что снимки начинают попадать в стеки в реальном времени. Это одна из тех вещей, которые необходимо просто испытать, чтобы увидеть, как чертовски хорошо она работает.



Шаг Восемь:

Между прочим, функция автоматического создания стеков может сгруппировать в стек некоторые снимки, которые на самом деле к стеку не относятся. Если это происходит, легко разделить стек и выделить снимки, не относящиеся к автоматически созданному стеку, в их собственный стек. Чтобы разделить стек, разверните его, затем выберите снимки, которые хотите выделить в их собственный стек, щелкните правой кнопкой мыши прямоугольник номера снимка на любом из них, и во всплывающем меню, которое появляется, выберите **Split Stack** (Разделить стек) (как показано здесь). Теперь, у вас будет два стека – в нашем случае, один с восемью снимками и один с четырьмя. И последнее о стеках: при заключении снимков в стек, любое редактирование, примененное ко всему стеку, когда он свернут, действует только на главный снимок и не действует на остальные снимки стека. Параметры настройки **Quick Develop** (Быстрая коррекция), изменение и добавление ключевых слов, и любое другое редактирование, – могут быть применены ко всему стеку, если вы разворачиваете стек и выбираете все снимки стека прежде, чем измените свои настройки или добавите ключевое слово.

Альтернатива – быстрая коллекция

Коллекции – долговременное средство сохранения снимков, организованных в отдельные альбомы (говоря долговременное, я имею в виду, что когда вы перезапускаете Lightroom спустя несколько месяцев, ваши коллекции обычно все еще находятся там – но конечно, может случиться, что коллекция по разным причинам была удалена, таким образом, это на самом деле ни в коем случае не постоянные хранилища). Однако иногда вам нужна просто временная группа из несколько снимков, которую вы не собираетесь долго сохранять. В этом случае могут прийтись кстати **Quick Collections** (Быстрые коллекции).

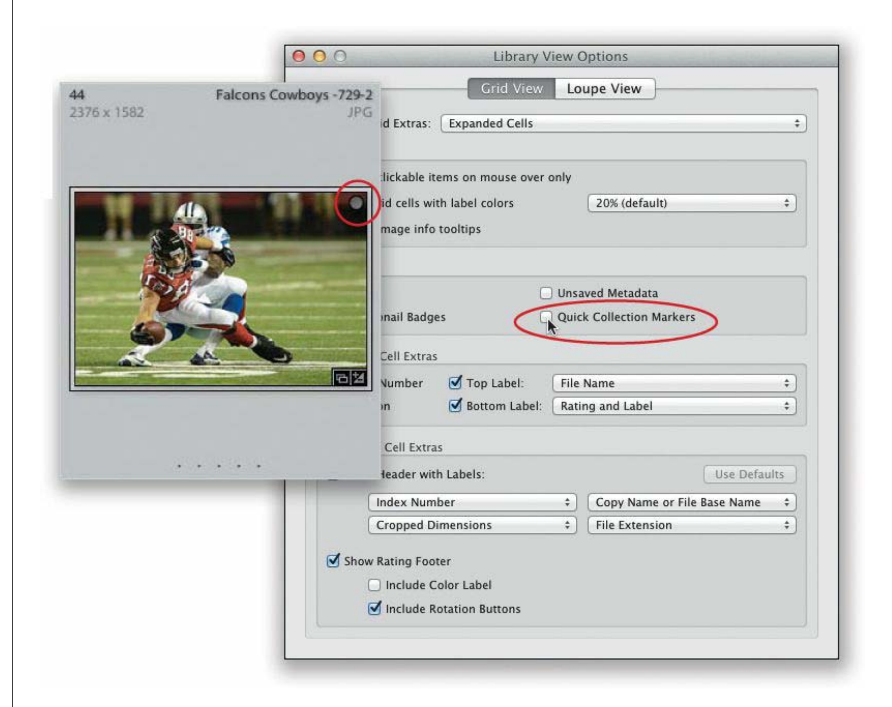
Шаг Один:

Есть много причин для создания временной коллекции, но по большей части я использую **Quick Collections** (Быстрые коллекции), когда должен организовать быстрый показ слайд-шоу, особенно если приходится использовать изображения из нескольких различных коллекций. Например, я получаю звонок от потенциального клиента, и он хочет посмотреть несколько примеров футбольных игр, которые я снимал. Я захожу в недавнюю фотосессию футбольной игры, щелкаю Selects-коллекцию и затем дважды щелкаю изображение, чтобы перейти в представление **Loupe** (Лупа). Увидев фото, которое следует занести в слайд-шоу, я просто нажимаю букву **B**, чтобы добавить его к **Quick Collection** (Быстрая коллекция) (а сообщение на экране подтверждает, что оно добавлено).



Шаг Два:

Далее я захожу в коллекцию другой футбольной игры и делаю то же самое: каждый раз, увидев изображение, которое хочу показать в своем слайд-шоу, я нажимаю **B**, добавляя его, так что в кратчайшее время я могу обработать до 10-15 коллекций типа "лучше всех" и отметить те снимки, которые хочу показать в слайд-шоу. (Снимки к **Quick Collection** (Быстрая коллекция) можно также добавлять, щелкая небольшой кружок, который появляется в верхнем правом углу каждой миниатюры в представлении **Grid** (Сетка), при наведении курсора на миниатюру – после щелчка кружок станет серым в окружении толстой черной окружности. Можно скрыть серый кружок, открывая диалоговое окно **Library View Options** (Опции отображения Библиотеки) быстрой клавишей **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), щелкая в нем закладку **Grid** (Сетка) и снимая галочку в окошке **Quick Collection Markers** (Маркеры Быстрой коллекции), как показано здесь справа).





Шаг Три:

Чтобы увидеть снимки, внесенные в **Quick Collection** (Быстрая коллекция), зайдите в панель **Catalog** (Каталог) (в левой области панелей), щелкните **Quick Collection** (Быстрая коллекция) (как показано здесь), и снимки появятся на экране. Чтобы удалить снимок из быстрой коллекции, просто щелкните его и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) (это не удаляет оригинал, а лишь удаляет снимок из этой временной быстрой коллекции).



Шаг Четыре:

Теперь, когда снимки от всех коллекций находятся в **Quick Collection** (Быстрая коллекция) (и выведены на экран в представлении **Grid** (Сетка) – ***А.Л.***), можно нажать быструю клавишу **Ctrl+ Enter** (Mac: **Command+Enter**), чтобы запустить в Lightroom функцию **Impromptu Slideshow** (Быстрое слайд-шоу), которая (как показано здесь) воспроизводит полноэкранное слайд-шоу снимков быстрой коллекции, используя пресет **Default** (По умолчанию) модуля **Slideshow** (Слайд-шоу) Lightroom. Чтобы остановить слайд-шоу, нажмите клавишу **ESC**.

СОВЕТ: Сохранение Быстрой коллекции

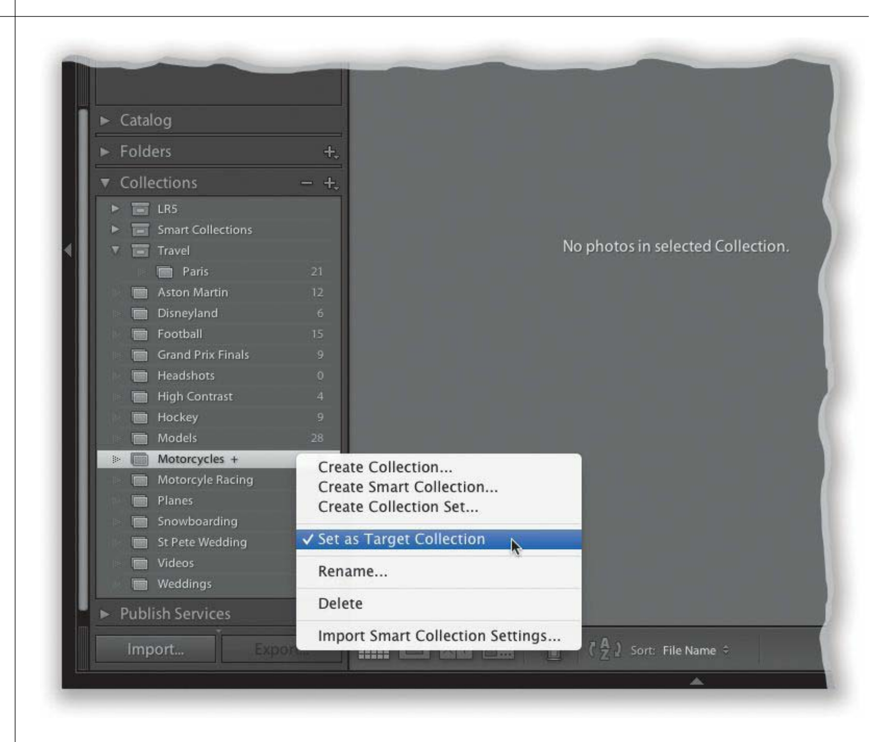
Если вы решили сохранить быструю коллекцию как обычную коллекцию, просто зайдите в панель **Catalog** (Каталог), щелкните правой кнопкой мыши **Quick Collection** (Быстрая коллекция), из всплывающего меню выберите **Save Quick Collection** (Сохранить Быструю коллекцию). Появится диалоговое окно, где можно дать имя вашей новой коллекции.

Использование целевых коллекций и в чем их удобство

Мы только что говорили о быстрых коллекциях и о том, как временно использовать их, чтобы создать с их помощью быстрое слайд-шоу, а пока вы выясняете, хотите ли вы на самом деле создавать такие коллекции изображений, есть нечто, что вы могли бы счесть более полезным, а именно замена быстрой коллекции целевой коллекцией. При этом используется та же быстрая клавиша, но вместо того, чтобы отправлять снимки в быструю коллекцию, вы теперь отправляете их в существующую коллекцию. Итак, зачем это делать? Прочитайте эти две страницы, и вам станет ясно, в чем их удобство (и вы по достоинству их оцените!)

Шаг Один:

Скажем, что в течение года вы сделали большое количество снимков мотоциклов. Так вот, не было бы удобно иметь одну коллекцию всех самых предпочтительных снимков мотоциклов и тем самым, получить к ним доступ одним щелчком? Если это представляется вам удобным (мне – да), то создайте новую коллекцию и присвойте ей имя Motorcycles(Мотоциклы). Как только она возникнет, щелкните ее правой кнопкой мыши и из появившегося всплывающего меню выберите **Set as Target Collection** (Назначить коллекцию целевой) (как показано здесь). Это добавляет **+** (знак **плюс**) в конец имени коллекции, тем самым, делая видным с первого взгляда, что эта коллекция – целевая (как показано здесь).



Шаг Два:

Теперь, когда целевая коллекция создана, добавлять к ней изображения просто: щелкните любое изображение, нажмите букву **B** на клавиатуре (ту же быструю клавишу, которая используется в **Quick Collection** (Быстрая коллекция)), и изображение добавляется к целевой коллекции Motorcycles. Например, здесь мы видим результаты студийной фотосессии, которую я сделал для финалистов чоппера Big Dog. У меня они есть в обычной коллекции под названием Red Chopper Finals (Красные чопперы-финалисты). Я также добавил эти изображения финалистов в мою целевую коллекцию Motorcycles, выбирая их все и просто нажимая клавишу **B**. Я получаю на экране сообщение **Add to Target 'Motorcycles'** (Добавить в целевую коллекцию 'Motorcycles'), подтверждающее, что они были добавлены. Это не удаляет их из моей коллекции Red Chopper Finals, а просто добавляет их к целевой коллекции Motorcycles.





Шаг Три:

Теперь, если я щелкаю эту целевую коллекцию Motorcycles, то вижу красные изображения чоппера, а также изображения мотоциклов из других фотосессий, потому что теперь мотоциклы-финалисты всех моих фотосессий находятся в одном месте (я говорил, что это довольно удобно, не так ли?).

Create Collection
Name: Ducati Diavel Carbon
Location
Inside a Collection Set
Options
Include selected photos
Make new virtual copies
Set as target collection
Cancel Create

Шаг Четыре:

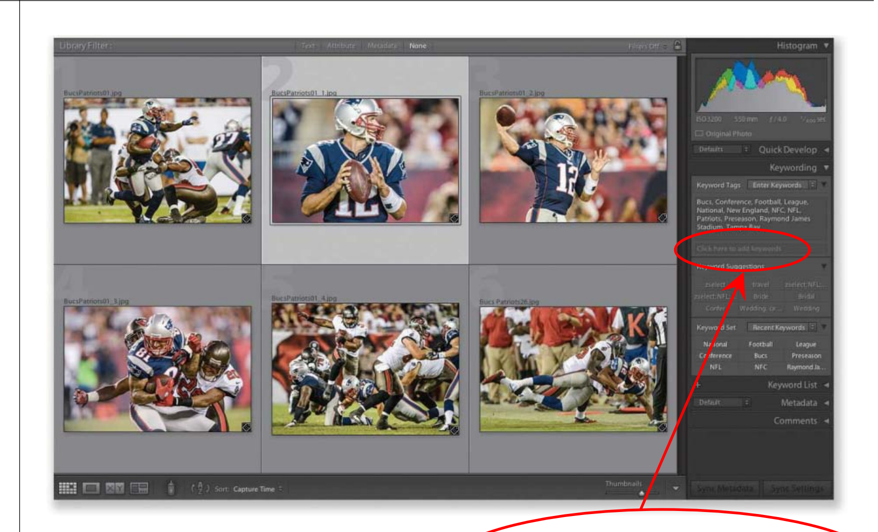
В Lightroom 5 Adobe немного упростил процесс создания целевых коллекций, создав окошко для галочки в диалоговом окне **Create Collection** (Создать Коллекция), которое делает новую коллекцию целевой коллекцией (просто установите галочку в окошке **Set as Target Collection** (Установить целевой коллекцией), и новая коллекция станет новой целевой коллекцией). Между прочим, у вас может только быть одна целевая коллекция за один раз, поэтому, когда вы выбираете другую коллекцию в качестве целевой, она удаляет "целевую функцию" из ранее выбранной коллекции (коллекция сохраняется и не удаляется. Но нажатие клавиши **B** больше не отправляет изображения в ту коллекцию, а отправляет их в новую коллекцию, которую вы только что определили как целевую коллекцию). Кроме того, имейте в виду, что если вы хотите вернуться к созданию **Quick Collection** (Быстрая коллекция) (используя быструю клавишу **B**), то должны будете снять галочку в окошке целевой коллекции, щелкая по ней правой кнопкой мыши и выбирая опцию **Set as Target Collection** (Назначить коллекцию целевой).

Использование характерных ключевых слов для углубленного поиска

По большей части, поиск нужных изображений в Lightroom прост. Хотите увидеть снимки Нью-Йорка, сделанные в отпуске? Щелкните коллекцию New York. Если хотите увидеть все снимки всех своих посещений Нью-Йорка, то можете искать ключевое слово **New York** *(Нью-Йорк)* (помните ключевые слова обобщающего содержания, которые вы добавили в начале импорта снимков?) Но что, если вы хотите найти только снимки Эмпайр Стейт Билдинг, и только ночные снимки? Если вы систематически используете подобные характерные ключевые слова, то такой поиск – как раз для вас.

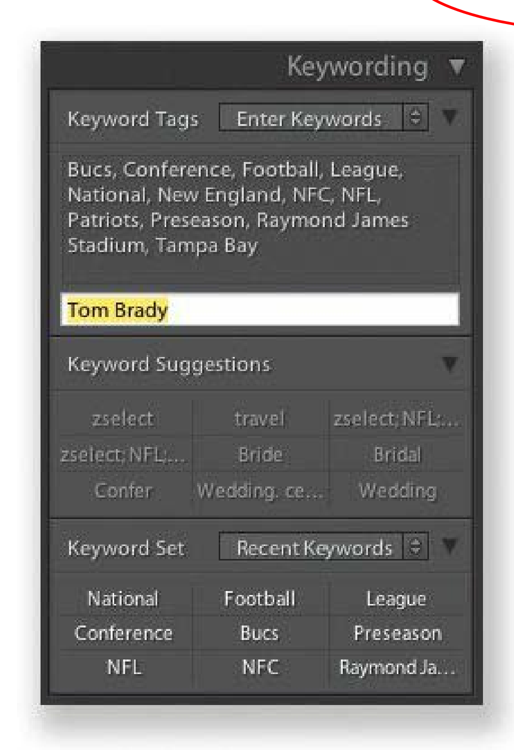
Шаг Один:

Прежде чем мы погрузимся в тему, я хочу сказать откровенно, что большинство не нуждается в использовании иерархических ключевых слов, которое я намереваюсь рассмотреть. Но если вы коммерческий фотограф или если работаете с агентством стоковых фотографий, присвоение ключевых слов всем изображениям – это то, что необходимо сделать. К счастью, Lightroom делает этот процесс безболезненным. Есть несколько способов добавить характерные ключевые слова, и есть различные причины, почему вы могли бы предпочесть один способ другому. Мы начнем с панели **Keywording** (Ключевые слова) в правой области панелей. Когда вы щелкнете снимок, это внесет все ключевые слова, уже назначенные этому снимку, в список, расположенный почти на самом верху панели **Keywording** (Ключевые слова) (как показано здесь). Между прочим, на самом деле вместо термина "назначен" мы используем термин "тегирован" ключевым словом, типа "тегирован ключевым словом NFL".



Шаг Два:

При импорте я присвоил снимку, выбранному в Шаге Один, теги – четыре ключевые слова общего содержания: **Bucs** *(Бакс)*, **Football** *(футбол)*, **NFL** *(НФЛ)* и **Redskins** *(Краснокожие)*. Чтобы добавить ключевое слово, взгляните на текстовое поле под полем с ключевыми словами, где написано буквально следующее: **Click here to add keywords** (Щелкнув здесь, добавьте ключевое слово) (выделено красным овалом на рисунке в шаге Один). Просто щелкните это поле и введите ключевое слово, которое вы хотите добавить (при добавлении нескольких ключевых слов разделите их запятыми), затем нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**). Здесь я добавил ключевые слова Tom Brady. Это достаточно просто.





Шаг Три:

Панель **Keywording** (Ключевые слова) идеально подходит также для добавления одних и тех же ключевых слов сразу нескольким снимкам. Например, 71 фотография из полной фотосессии была сделана в первом квартале. Сначала выберите этот 71 снимок (при помощи быстрой клавиши **Shift**: щелкнув первый снимок, нажав-и-удерживая-нажатой клавишу **Shift**, затем прокрутив к последнему и щелкнув его, что выберет все снимки диапазона), затем в панели **Keywording** (Ключевые слова) добавьте свои ключевые слова в текстовом поле **Keyword Tags** (Теги ключевых слов). Например, здесь я напечатал **First Quarter** *(Первый квартал)*, и это добавило "First Quarter" ко всем 71 отобранным снимкам. Итак, панель **Keywording** (Ключевые слова) – мой самый первоочередной вариант, когда нужно тегировать несколько снимков фотосессии одинаковыми ключевыми словами.

СОВЕТ: Выбор ключевых слов

Вот как я выбираю ключевые слова: Я задаюсь вопросом: "Если бы, по прошествии месяцев, я попытался найти эти же самые снимки, какие слова я напечатал бы в поле "Найти"? После чего такие слова использую. Это работает лучше, чем можно было бы подумать.

Шаг Четыре:

Скажем, вы хотели бы добавить некоторые специфические ключевые слова только к определенным снимкам, как вот эти снимки одного конкретного игрока. Если это просто три или четыре снимка, расположенные рядом, вы можете применить технику панели **Keywording** (Ключевые слова), которую я только что вам показал. Но если это 20 или 30 снимков, разбросанных по всей фотосессии, то используйте инструмент **Painter** (Рисование) (в представлении **Grid** (Сетка) он расположен внизу на панели инструментов в виде баллончика-распылителя краски), который позволяет "наносить" ключевые слова в процессе просмотра изображений. Во-первых, щелкните инструмент **Painter** (Рисование), затем удостоверьтесь, что справа после слова **Paint** (Нанести) находится надпись **Keywords** (Ключевые слова), а затем в поле справа напечатайте "Ronde Barber" или любые иные специфические ключевые слова, относящиеся только к этим снимкам.

Шаг Пять:

Просмотрите изображения, и всякий раз, когда увидите снимок Ronde Barber'a, щелкните его один раз, и это "нанесет" данное ключевое слово на снимок (если хотите, вы можете добавить несколько ключевых слов, не забываете только помещать между ними запятую). Как только вы щелкнете инструмент **Painter** (Рисование), а затем – изображение, появляется темное прямоугольное поле с только что назначенными ключевыми словами (как показано здесь), а вокруг тегированного снимка появится белая окантовка. Если вы видите несколько снимков подряд, которые нужно тегировать, просто нажмите-и-держите-нажатой кнопку мыши и наносите краску прямо по ним – и все они будут тегироваться. Закончив работу с инструментом **Painter** (Рисование), просто щелкните снова то место на панели инструментов, где он находился раньше. Я использую инструмент **Painter** (Рисование), когда в фотосессии содержится много снимков, но только некоторые специфические снимки нужно тегировать определенным ключевым словом.



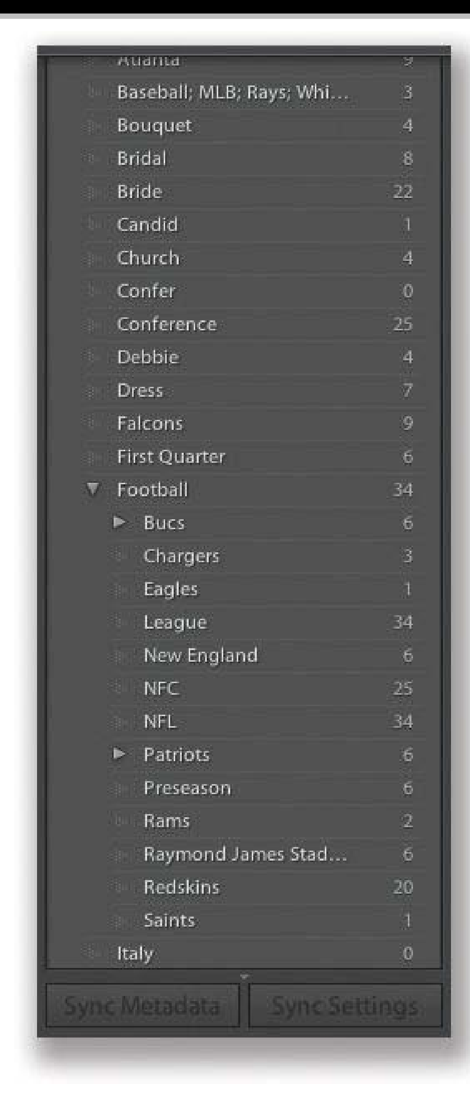
СОВЕТ: Создавайте наборы ключевых слов

Если вы часто используете одни и те же ключевые слова, можете сохранить их как **Keyword Set** (Набор ключевых слов), так что они вызываются только одним щелчком. Чтобы создать набор, просто напечатайте ключевые слова в текстовом поле **Keyword Tags** (Теги Ключевых слов), затем щелкните всплывающее меню **Keyword Set** (Набор ключевых слов) внизу панели. Выберите **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки в новый пресет), и они добавятся к списку, наряду со встроенными наборами, такими как **Wedding** (Свадьба), **Portrait** (Портрет), и т.д.

Шаг Шесть:

Следующая вниз панель, **Keyword List** (Список ключевых слов), содержит список всех ключевых слов, которые вы создали или которые были уже включены в импортированные вами снимки. Число справа каждой строки списка ключевых слов показывает, сколько снимков тегированы этим ключевым словом. Если навести курсор на ключевое слово в списке, на правом конце строки появляется белая стрелка. Щелкните ее, и это покажет все снимки с данным ключевым словом (в примере, показанном здесь, я щелкнул стрелку в строке Ronde Barber, что вызвало из всего каталога только четыре снимка, тегированные данным ключевым словом). Это иллюстрирует эффективность характерных ключевых слов для углубленного поиска.





Шаг Семь:

Теперь о приеме, который помогает сократить длину списка ключевых слов. Можно создать ключевое слово, в котором есть субключевые слова (наподобие того, как главное ключевое слово Football *(Футбол)* содержит в себе NFL *(НФЛ)*, Redskins *(Краснокожие)*, Bucs *(Бакс)* и так далее). Помимо сокращения длины списка ключевых слов, это обеспечивает также больше возможностей для сортировки. Например, если вы щелкаете Football (ключевое слово верхней иерархии) в панели **Keyword List** (Список ключевых слов), это покажет вам все файлы в каталоге, тегированные ключевыми словами Redskins, Bucs и т.д. Но если вы щелкнете Redskins, это покажет только снимки, тегированные ключевым словом Redskins. Этот прием экономит массу времени, и в следующем шаге я покажу вам, как его настроить.

СОВЕТ: Добавляйте и удаляйте ключевые слова перетаскиванием

Можно перетаскивать ключевые слова в панели **Keyword List** (Список ключевых слов) прямо на снимки для их тегирования, и наоборот – можно перетаскивать снимки прямо на ключевые слова. Чтобы удалить ключевое слово из снимка, в панели **Keywording** (Ключевые слова) просто удалите его из поля **Keyword Tags** (Теги ключевых слов). Чтобы удалить ключевое слово полностью (изо всех снимков и самой панели **Keyword List** (Список ключевых слов)), прокрутите вниз к панели **Keyword List** (Список ключевых слов), а в панели – к ключевому слову, щелкните ключевое слово, затем щелкните кнопку **–** (минус) на левом конце заголовка панели.



Шаг Восемь:

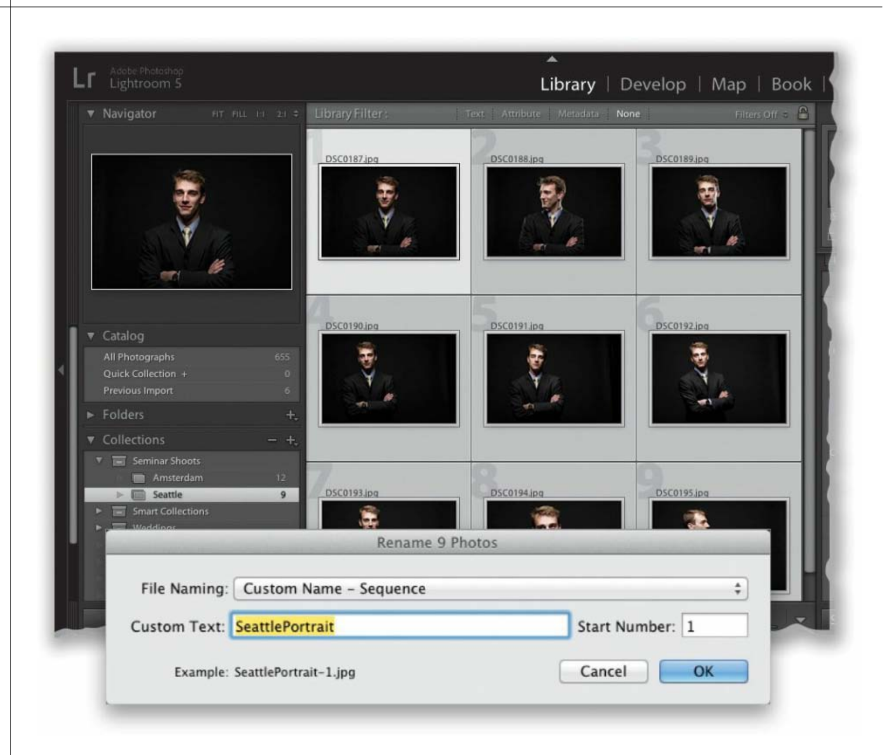
Чтобы создать ключевое слово в ключевом слове более высокой иерархии, просто перетащите на него другие ключевые слова. Это все, что нужно сделать. Если вы еще не добавляли ключевые слова как субключевые слова, сделайте вместо этого следующее. Щелкните правой кнопкой мыши по ключевому слову, которое вы хотите иметь как ключевое слово более высокой иерархии, затем из всплывающего меню, выберите **Create Keyword Tag Inside *"ключевое слово"*** (Создать Тег ключевого слова внутри *"ключевое слово"*) (как показано здесь), чтобы вызвать диалоговое окно **Create Keyword Tag** (Создать тег ключевого слова), где вы можете создать новое субключевое слово. Щелкните кнопкой **Create** (Создать), и это новое ключевое слово появится под главным ключевым словом. Чтобы скрыть субключевые слова, щелкните треугольник слева от главного ключевого слова.

Переименование снимков прямо в Lightroom

В Главе 1 вы изучили, как переименовать снимки при импорте из карты памяти камеры, но если вы импортируете снимки, которые уже находятся на вашем компьютере, они сохраняют свои имена (потому что вы просто добавляете их к Lightroom). Итак, если они еще имеют те загадочные имена, которые им присваивает цифровая камера, как например, "_DSC0035.jpg", здесь речь пойдет о том, как переименовать их в нечто осмысленное.

Шаг Один:

Щелкните коллекцию снимков, которые вы хотите переименовать, затем нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выбрать все снимки коллекции. Зайдите в меню **Library** (Библиотека) и выберите команду **Rename Photos** (Переименовать фото) или нажмите **F2** на клавиатуре, чтобы вызвать диалоговое окно **Rename # Photos** (Переименовать # фото) (показанное здесь, где **#** – количество переименуемых снимков, в данном случае 9). Окно предоставляет те же пресеты **File Naming** (Переименование файлов), что и окно импорта. Выберите какой-либо пресет **File Naming** (Переименование файлов), который вы хотите использовать. В данном случае я выбрал пресет **Custom Name - Sequence** (Задать имя - Порядковый номер), который позволяет ввести пользовательское имя и **Start Number** (Начальный номер) 1, чтобы начать автоматическую нумерацию с 1.



Шаг Два:

Теперь щелкните ОК, и все снимки будут немедленно переименованы. Этот процесс занимает буквально секунды, но приносит большую пользу при поисках снимков – не только здесь, в Lightroom, но и особенно вне Lightroom: в папках, электронных письмах, и т.д., кроме того, клиентам также легче находить снимки, которые вы послали им для получения одобрения.



Добавление информации об авторском праве, надписей и других метаданных

Цифровой фотоаппарат автоматически встраивает прямо в снимок многие виды информации – от изготовителя и модели камеры, которой был сделан снимок, до типа использованного объектива и того, срабатывала ли вспышка или нет. Lightroom может искать снимки, основанные на этой встроенной информации, называемой данные EXIF. Кроме того, вы можете включить свою собственную информацию в файл, такую как информация авторского права или название снимка для загрузки в информационные службы.



Шаг Один:

Информацию, встроенную в снимок (метаданные), можно видеть, зайдя в панель **Metadata** (Метаданные) в правой области панелей в модуле **Library** (Библиотека). По умолчанию здесь показаны некоторые из многочисленных данных, встроенных в снимок, таким образом, вы видите небольшую часть материала, включенного камерой (т.н. данные EXIF – изготовитель и модель камеры, которой сделана фотография, использованный объектив, и т.д.), а также размерность снимка, все рейтинги и метки, добавленные в Lightroom, и так далее, но опять-таки, – лишь малую часть того, что находится в метаданных. Чтобы видеть без исключения всё, что камера включила в снимок, выберите **EXIF** из всплывающего меню на левом конце заголовка панели (как показано здесь), а чтобы видеть все поля метаданных (включая те, которые служат для добавления заголовков и информации вашего авторского права), там же выберите **EXIF and IPTC** (EXIF и IPTC).

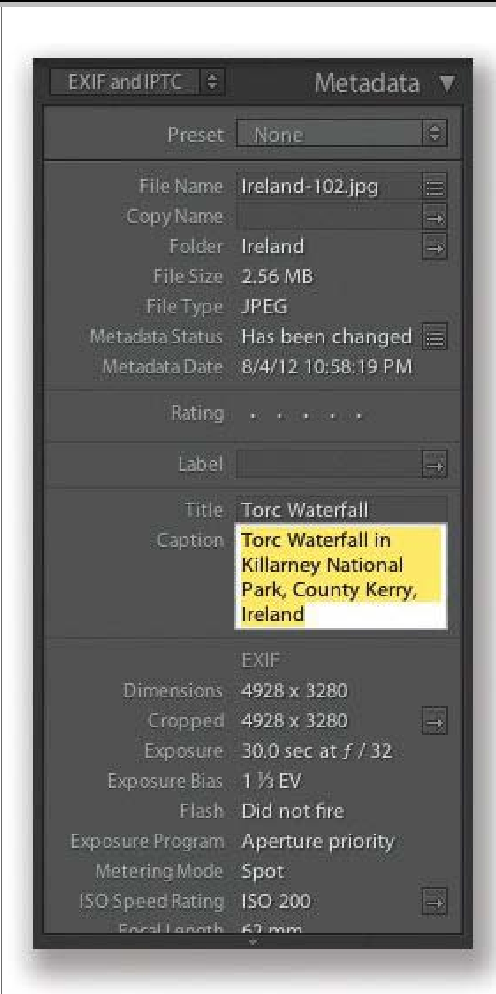


СОВЕТ: Получение дополнительной информации или моментальный поиск

Стрелка, находящаяся справа от некоторых полей метаданных в представлении **Grid** (Сетка), обозначает или получение дополнительной информации, или моментальный поиск. Например, прокрутите вниз к метаданным EXIF (информация, включенная камерой). Теперь наведите курсор на стрелку, которая находится на правом конце метаданного **ISO Speed Rating** (Значение ISO), и в течение нескольких секунд появится сообщение о том, что делает эта стрелка. (В данном случае сообщение **Show photos taken with this ISO** (Показать фото с этим ISO) информирует, что щелчок этой стрелки покажет все снимки в каталоге, снятые с ISO 200).

Шаг Два:

Хотя невозможно изменять данные EXIF, встроенные камерой, есть поля, где вы можете добавлять свою собственную информацию. Например, если вы должны добавить подписи к снимкам (возможно, вы намерены передать снимки информационному агентству), просто зайдите в поле Caption (Подпись), щелкните его и начните печатать (как показано здесь). Закончив, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**). Здесь, в панели **Metadata** (Метаданные), можно также добавить звездный рейтинг или метку (хотя я обычно этого здесь не делаю).

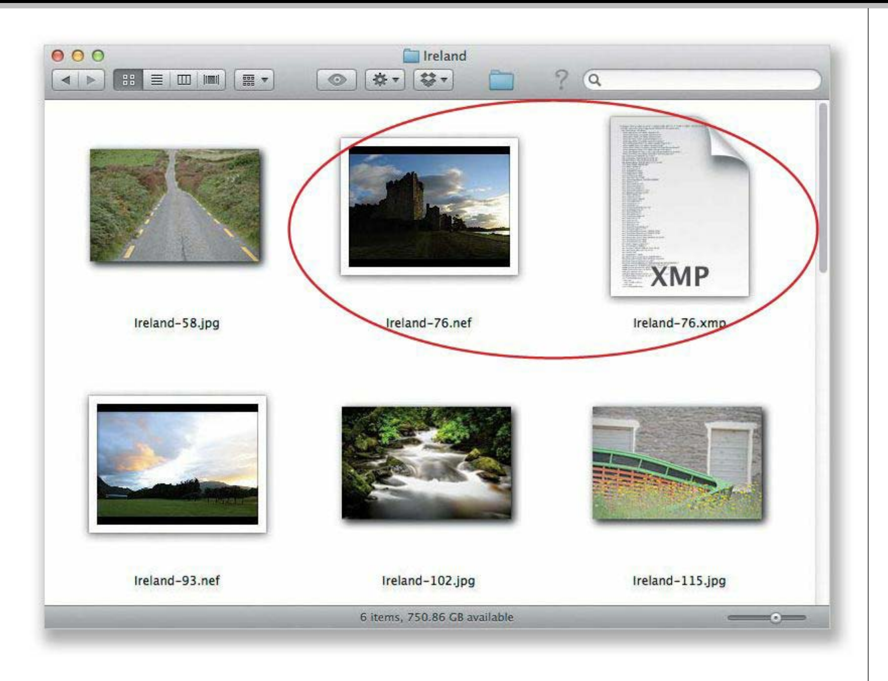


Шаг Три:

Если вы создали пресет **Copyright Metadata** (Метаданные авторского права) (см. Главу 1), но не применяли его при импорте этих снимков, его можно применить сейчас, из меню **Preset** (Пресеты) вверху панели **Metadata** (Метаданные). А если вы вообще не создавали шаблон авторского права, то можете вручную добавить информацию авторского права. Прокрутите панель **Metadata** (Метаданные) в самый низ, к секции **Copyright** (Авторское право) и напечатайте в текстовом поле информацию авторского права (и удостоверьтесь, что из всплывающего меню **Copyright Status** (Copyright-Статус) вы выбрали опцию **Copyrighted** (Защищено авторским правом). (Доступ к опции можно получить, открыв окно правки пресетов, щелкнув опцию правки пресетов в меню **Preset** (Пресеты) вверху панели **Metadata** (Метаданные) – ***А.Л.***)). Между прочим, это можно проделать сразу для нескольких снимков. Сначала быстрой клавишей **Ctrl+щелчок** (Mac: **Command+щелчок**) выберите все снимки, в которые вы хотите добавить эту информацию авторского права, а затем, когда вы добавите информацию в панель **Metadata** (Метаданные), она немедленно добавится к каждому выбранному снимку.

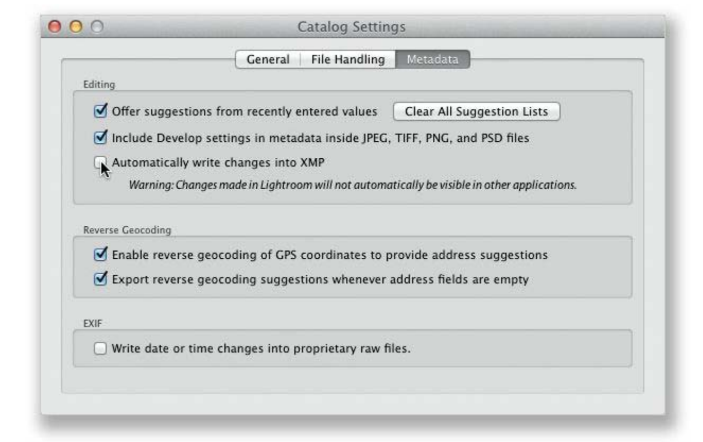


Примечание: Эти добавленные метаданные сохраняются в базе данных Lightroom, и при экспорте снимков из Lightroom как снимков формата JPEG, PSD или TIFF, эти метаданные (вместе со всеми коррекциями цвета и редактированием изображения) включаются в этот момент непосредственно в файл. Однако при работе с RAW снимками (как будет показано в следующем шаге) имеется отличие.



Шаг Четыре:

Если вы хотите передать кому-то оригинальный RAW файл (возможно, клиенту или коллеге) или если будете использовать оригинальный RAW-файл в другом приложении, которое обрабатывает RAW изображения, то метаданные, которые вы включили в Lightroom (в том числе информация авторского права, ключевые слова и даже коррекция цвета при редактировании снимка) не будут видимы, потому что вы не можете встроить информацию непосредственно в RAW файл. Чтобы обойти это, вся подобная информация записывается в отдельный файл под названием сопроводительный XMP-файл. Эти сопроводительные XMP-файлы не создаются автоматически – вы создаете их быстрой клавишей **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**), прежде чем передать кому-нибудь свой RAW файл. После нажатия этой быстрой клавиши, если посмотреть в папке снимков на компьютере, то можно увидеть этот RAW-файл, а рядом с ним – сопроводительный XMP-файл с тем же самым именем, но с .xmp-расширением (эти два файла выделены здесь красным овалом). Такие два файла должны оставаться вместе, так что, если вы перемещаете RAW файл или передаете его коллеге или клиенту, следите, чтобы захватить оба файла.



Шаг Пять:

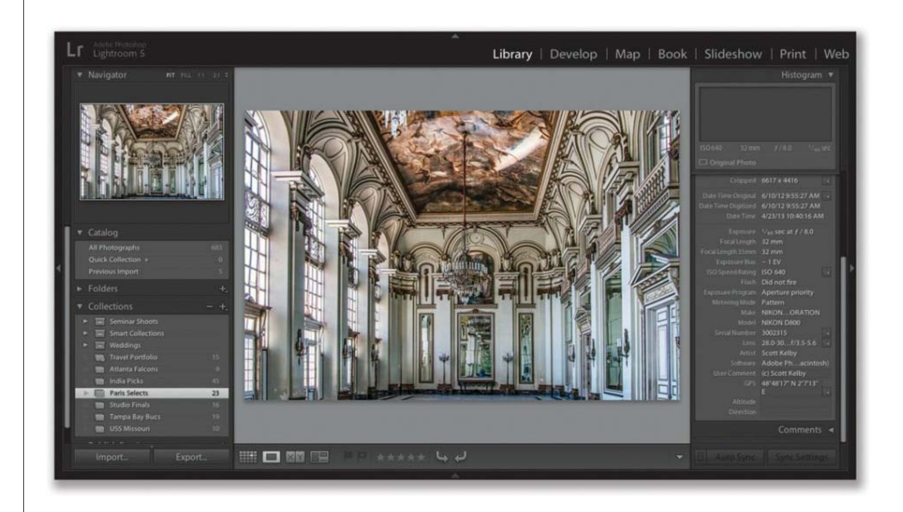
Имейте в виду, что если вы преобразовали при импорте RAW файл в файл DNG, то затем, при нажатии быстрой клавиши **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**), она действительно включает информацию в единственный файл DNG (в этом одно из больших преимуществ DNG – см. Главу 1), так что там нет отдельного XMP-файла. В действительности есть предпочтение каталога Lightroom, которое позволяет автоматически записать в сопроводительный XMP-файл каждое изменение, вносимое в RAW. Для доступа к этому предпочтению выберите команду **Catalog Settings** (Настройки каталога) в меню **Edit** (Правка) на PC или в меню **Lightroom** на Mac, затем щелкните закладку **Metadata** (Метаданные), показанную здесь. Установка галочки в окошке **Automatically Write Changes into XMP** (Автоматически записывать изменения в XMP) обеспечивает автоматическую запись в сопроводительный XMP-файл каждого изменения, вносимого в RAW, но возникает проблема скорости. При каждом изменении RAW-файла, Lightroom должен вписать это изменение в XMP, что несколько замедляет работу, так что я оставляю эту галочку снятой.

Если камера поддерживает GPS, удивите своих друзей

Эта функция скорее из категории "Ничего себе, как круто!", чем из очень уж полезных, но если у камеры есть встроенный GPS (который записывает в снимок точную широту и долготу места, где он сделан) или если вы купили одно из устройств GPS, совместимых с цифровой камерой, то соберите друзей у Lightroom и уложите их на месте: эта функция не только показывает информацию GPS, но и одним щелчком вызывает карту, точно показывающую место, где сделана фотография. Потрясающе! Следующим шагом остается поместить человека на Луну.

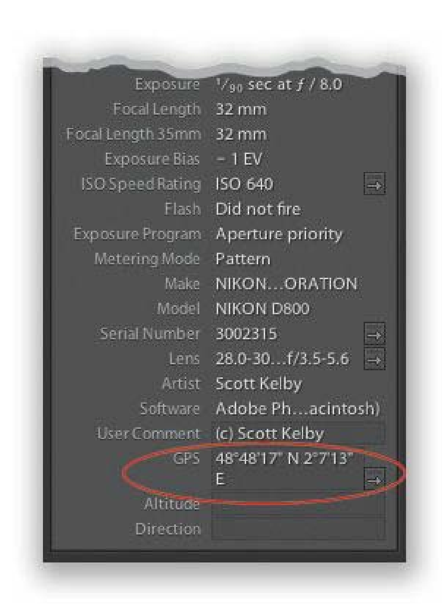
Шаг Один:

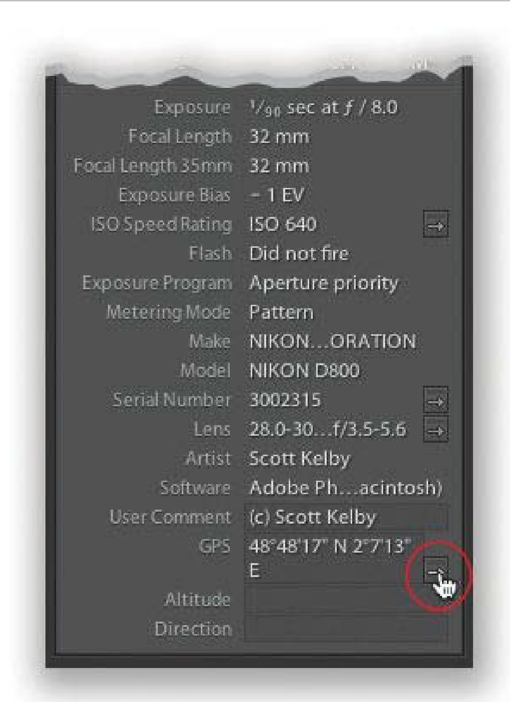
Импортируйте в Lightroom фотографию, сделанную цифровой камерой, у которой есть встроенная (или добавленная) функция записи данных о GPS. (Компании, выпускающие камеры, такие как Ricoh, делают цифровые камеры со встроенными GPS, а у многих камер Nikon и Canon DSLR есть совместимый с GPS порт коннектора, такого, как GP 1 для Nikon, с розничной ценой порядка 200$, или GP-EP2 для Canon, с розничной ценой порядка 300$ (на момент написания этих слов)).



Шаг Два:

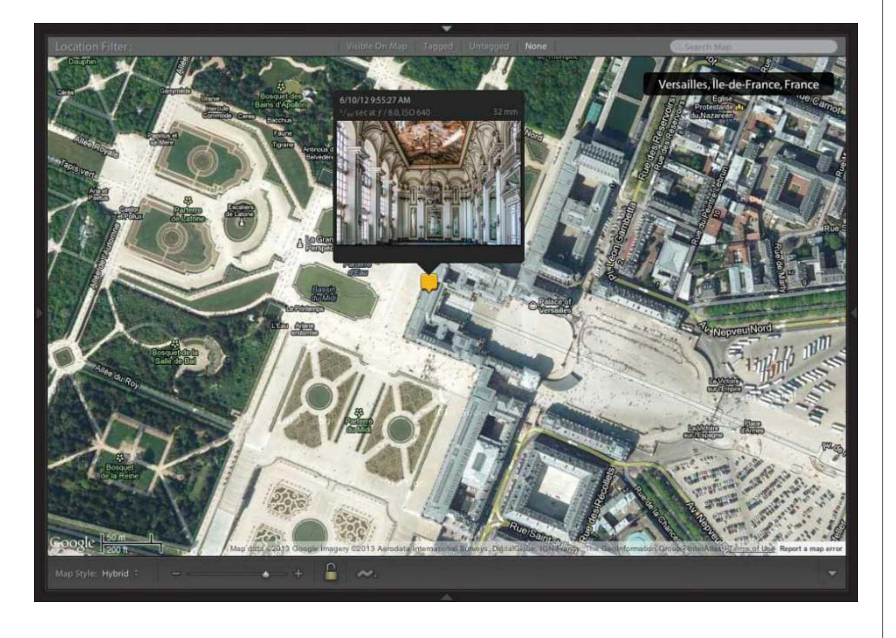
В модуле **Library** (Библиотека) зайдите в панель **Metadata** (Метаданные) в правой области панелей. В нижней части секции **EXIF**, вы увидите поле метаданных с меткой **GPS**, в котором, если снимок имеет кодированную информацию GPS, будут находиться точные координаты места, где этот снимок был сделан (поле выделено здесь красным овалом).





Шаг Три:

Информация GPS достаточно удивительна сама по себе, но то, что затем происходит, когда я вживую демонстрирую классу эту функцию, всегда заставляет аудиторию открыть рты. Щелкните небольшую стрелку, которая находится с правого конца поля GPS (она выделена здесь красным кружком).



Шаг Четыре:

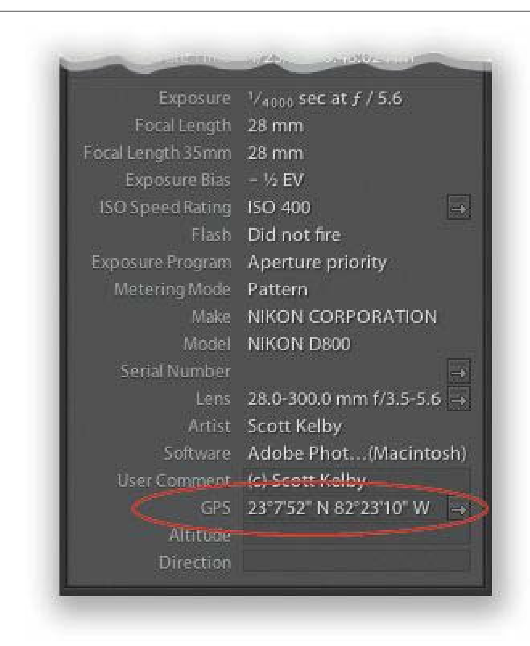
Когда вы щелкаете эту небольшую стрелку, если вы связаны с Интернетом, Lightroom автоматически переключится в модуль **Map** (Карта) и покажет полноцветное фотографическое спутниковое изображение с точным местом, где был сделан снимок в соответствии с местоположением на карте (как показано здесь). Серьезно, так ли это уж круто!? Если честно, у меня никогда не было даже поползновения использовать эту функцию, но противореча самому себе, все же думаю, что это чертовски занимательная штука. Все от нее тащатся. Хоть и непонятно, почему. Подробности о модуле **Map** (Карта) можно узнать, перевернув страницу.

Организация своих снимков при помощи карты мира

Это еще одна новая функция Lightroom 4 и одновременно еще способ организовать изображения – и при этом очень зрелищный. Даже если это совсем не то, что вам нужно, с ним стоит познакомиться, потому что он сделан на удивление хорошо. Между прочим, хотя функция использует новый модуль под названием **Map** (Карта), я решил отнести материал к главе **Library** (Библиотека), потому что в нем на самом деле описывается просто еще один способ организации изображений – для чего предназначен и модуль **Library** (Библиотека).

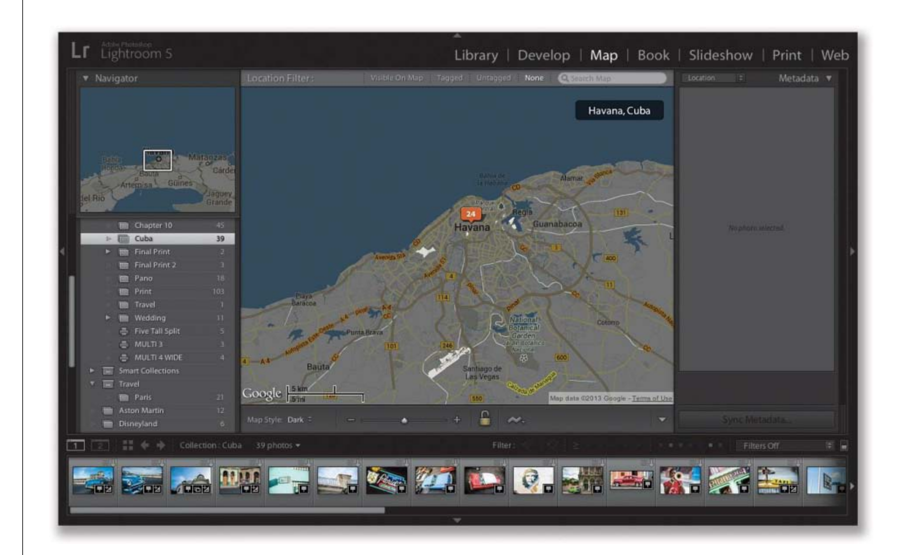
Шаг Один:

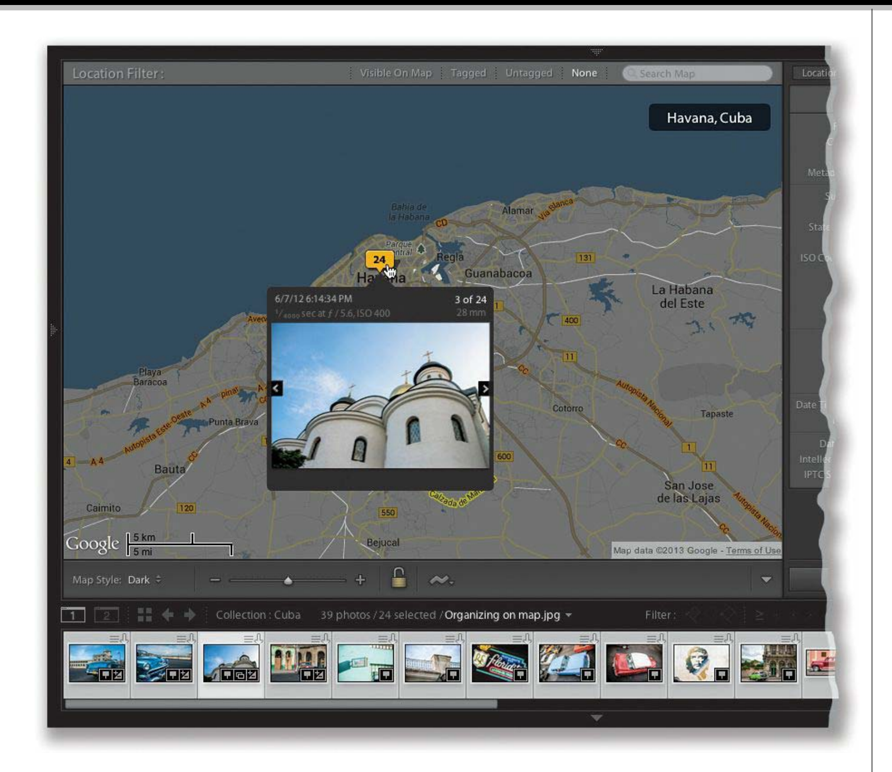
Есть два способа организовать в Lightroom изображения, используя функцию **Map** (Карта): (1) Если у вас есть снимки, в которые уже включены координаты GPS, Lightroom автоматически возьмет эти фотографии и добавит их к карте мира. Если вы считаете, что таковых у вас нет вообще, скорее всего, вы ошибаетесь – поищите их в своем сотовом телефоне. В наши дни большинство сотовых телефонов (таких как iPhone и базирующиеся на Android смартфоны) автоматически включает информацию GPS места, где была сделана фотография, непосредственно в файл изображения, а если вы их импортируете в Lightroom, они появятся "на карте". Если у вас нет никакой информации GPS в изображениях, еще не все потеряно, потому что (2) вы можете найти карту и поместить снимки в нее вручную (это просто). *Примечание:* Чтобы использовать модуль **Map** (Карта), необходимо иметь связь с Интернетом, использующим версию Google Maps.



Шаг Два:

Сначала мы рассмотрим автоматизированный метод (который предполагает, что в Lightroom уже есть, по крайней мере, несколько изображений со встроенной GPS-информацией. Если вы уверены, что таковых нет, импортируйте несколько штук из сотового телефона, чтобы, по крайней мере, испробовать метод). Далее, щелкните вверху модуль **Map** (Карта), а затем щелкните коллекцию изображений, которые хотите видеть нанесенными на карту (или если хотите, чтобы были показаны все снимки со встроенной GPS-информацией во всей библиотеке, зайдите в панель **Catalog** (Каталог) и щелкните **All Photographs** (Все фото)). На карте вы увидите, что оранжевая опорная точка отметит место, где была сделана каждая фотография (зачастую метка имеет вид просто булавки, пока не увеличен масштаб), а также прямо на булавке будет находиться число сделанных фотографий (как показано здесь).





Шаг Три:

Чтобы увидеть снимки, представленные такой небольшой оранжевой булавкой, просто наведите на нее курсор, и всплывет небольшое окно превью, которое показывает миниатюру первого изображения. (Между прочим, если дважды щелкнуть оранжевую булавку, окно превью всплывает и остается). Чтобы увидеть остальные снимки, щелкните левую и правую стрелки >, < по бокам превью (или используйте клавиши Правая/Левая стрелки на клавиатуре). Дважды щелкните любое изображения превью, чтобы открыть его в представлении **Loupe** (Лупа) в модуле **Library** (Библиотека). (Чтобы вернуться к виду карты с булавками, щелкните вверху модуль **Map** (Карта) – ***А.Л.***). Это демонстрирует довольно впечатляющую, весьма наглядную сторону такой организации снимков.

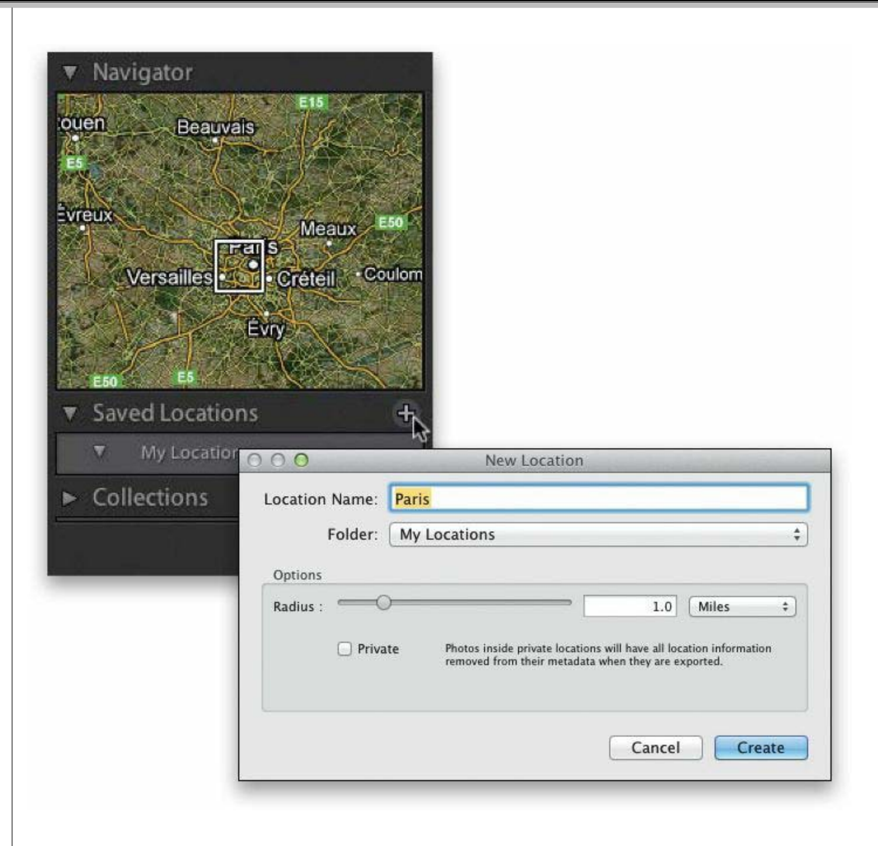


Шаг Четыре:

Но что делать, если данные о GPS не включены в снимки? Снимки можно добавить к карте – нужно просто сделать это вручную, отыскивая местоположение (это сделать легче, чем сказать), а затем перетаскивая к нему на карте изображения, которые вы хотите назначить на это местоположение. Например, вот ряд фотографий, сделанных в Париже, Франция, но не имеющих никаких данных GPS. Нужно зайти в поле **Search Map** (Поиск по карте) сразу над верхним правым углом карты (если его не видно, нажмите **Ctrl+F** (Mac: **Command+F**)), и напечатать в нем Lake Paris, France, и это определит местонахождение Парижа на карте. Теперь все, что нужно сделать – выбрать все снимки Парижа в панели **Filmstrip** (Кинопленка) и перетащить их прямо на булавку, которая представляет Париж. Кстати, если есть изображения известного памятника, такого как Eiffel Tower (Эйфелева башня) или Taj Mahal (мавзолей Тадж-Махал, Индия), достаточно напечатать просто его название – Eiffel Tower или Taj Mahal – и место на карте будет найдено.

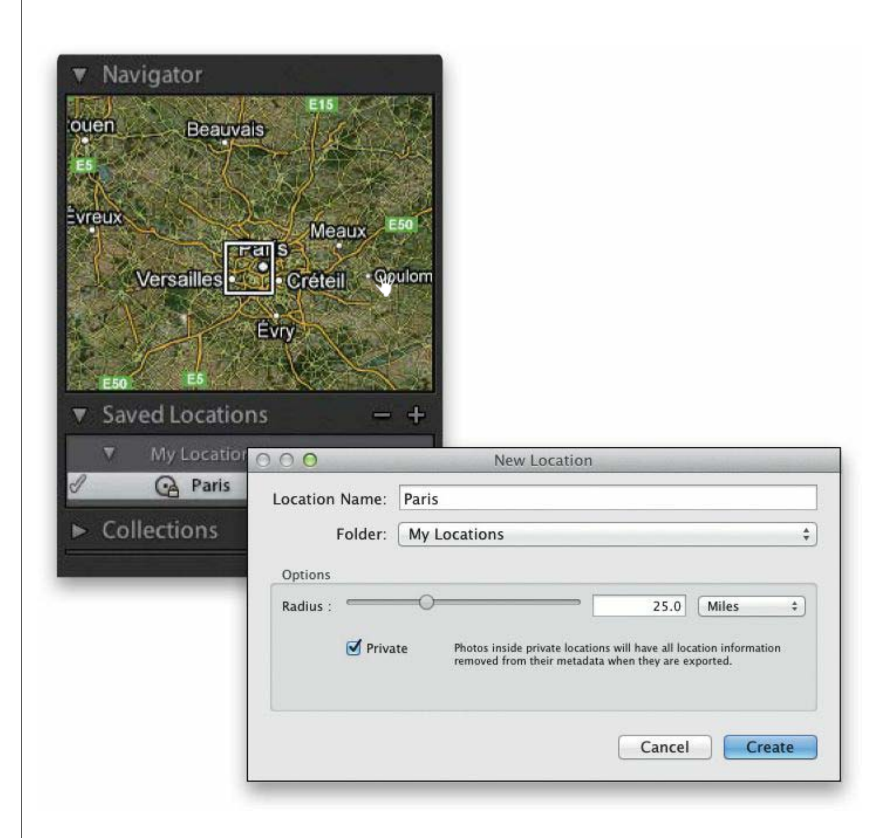
Шаг Пять:

Итак, крутизна налицо, но вы спросите: "Где же организационная сторона?" Ну, она проявляется, как только вы находите на карте булавку, в которую вы можете зайти повторно. К примеру, скажем, вы добавили упомянутые снимки Lake Placid и хотите видеть их в любое время, не отыскивая их, образно говоря, по всему свету. Для этого, как только вы нашли снимки Парижа, сохраните их как **Saved Location** (Сохранённые позиции) (нечто вроде "снимков-фаворитов на карте"). Делается это в панели **Saved Location** (Сохранённые позиции) в левой области панелей. Во-первых, щелкните оранжевую булавку для Парижа, затем щелкните кнопку **+** (плюс) на правом конце заголовка панели; появится показанное здесь диалоговое окно **New Location** (Новое Позиция).



Шаг Шесть:

Первым делом, дайте местоположению имя, затем используйте расположенный ниже ползунок **Radius** (Радиус), чтобы задать расстояние (в милях или километрах) до соседних снимков, отнесенных к тому же местоположению. Так, например, если бы вы снимали Париж в отпуске в течение недели, но совершали бы однодневные поездки в соседние районы, то могли бы включить фотографии, сделанные в других районах, устанавливая радиус, который их охватывает (так, если вы знаете, что оставались в пределах 25-мильной зоны от Парижа, установите радиус в 100, и все такие однодневные поездки появятся под одной булавкой). При перетаскивании ползунка, он визуально отображает радиус как белый круг на карте, наподобие радарного маяка, показывая область покрытия (если необходимо увеличить масштаб, используйте ползунок масштаба изображения на панели инструментов под картой). Наконец, имеется окошко для галочки **Private** (Частное), и при ее установке Lightroom автоматически удаляет данные GPS, если вы сохранили файлы изображений вне Lightroom (таким образом, никто не узнает, что вы были в Париже, кроме, конечно, людей, которые увидят фото Парижа и скажут: "Постой-постой, не в Париже ли это снято?"). Щелкните кнопку **Create** (Создать), и это местоположение добавится к панели **Saved Location** (Сохраненные позиции).





Шаг Семь:

Есть еще ряд важных функций модуля **Map** (Карта), о которых следует знать. Например, у вас может быть устройство GPS для камеры, которое вместо включения данных GPS непосредственно в изображения, создает GPS-маршрут – траекторию перемещения GPS-навигатора (в своей основе, это текстовый файл с информацией о координатах, высоте над уровнем мирового океана, времени и скорости движения GPS-навигатора в большом числе точек). Впоследствии Lightroom позволяет импортировать этот GPS-маршрут щелчком значка **GPS Tracklog** (GPS-маршрут) в виде небольшого графика на панели инструментов под картой. При щелчке вызывается всплывающее меню, где вы выбираете **Load Tracklog** (Загрузка маршрута) (как показано здесь).

Offset Time Zone

Selected photos (16): May 30, 2013 1:19 PM – 3:10 PM

Tracklog: May 30, 2013 8:19 PM – 10:13 PM

Offset: + 6.0 hours

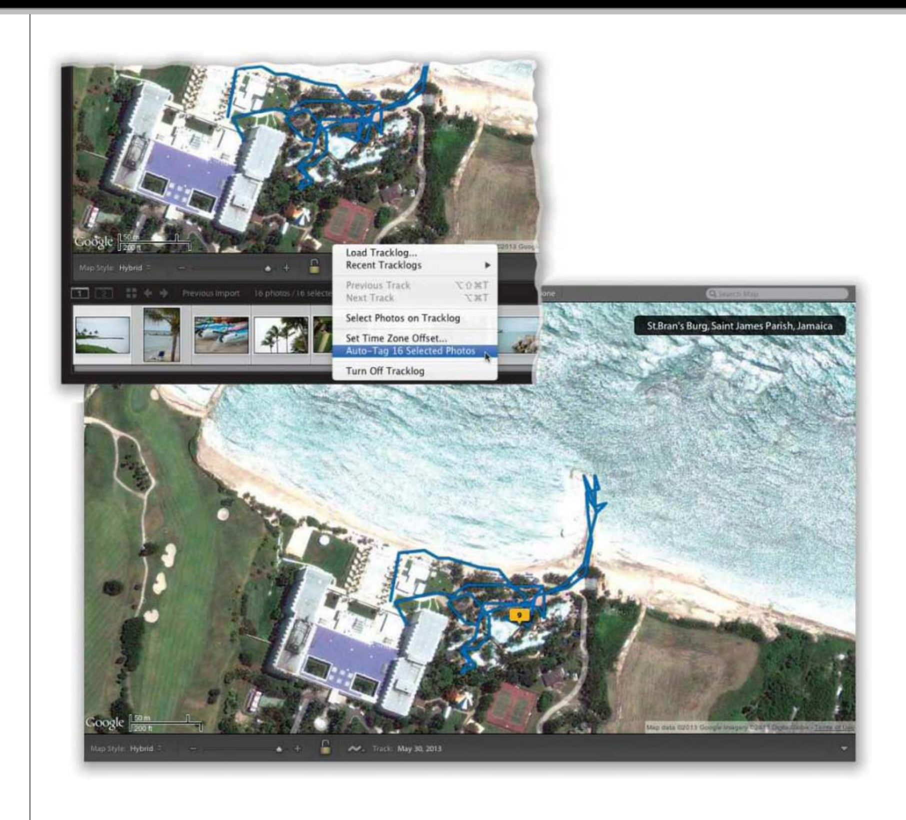
Reset Cancel OK

Шаг Восемь:

Если путешествовать с устройством GPS, которое использует GPS-маршрут, необходимо изменять время в соответствии с местным временем зоны, где вы находились в момент использования функции GPS-маршрут, потому что она выбирает изображения, сравнивая время в GPS-маршруте со временем, включенным в каждый снимок камерой. Если вы забудете сделать это, то при импорте GPS-маршрута в Lightroom время будет отличаться, по крайней мере, на час (или больше, в зависимости от того, как далеко вы находились от дома). К счастью, Lightroom предполагает, что все мы одинаково рассеяны в отношении согласования времени камеры с часовым поясом, в котором вы находитесь. Поэтому следует выбрать все снимки из вашей поездки, затем из всплывающего меню **GPS Tracklogs** (GPS-маршрут) на панели инструментов выбрать команду **Set Time Zone Offset** (Установить сдвиг временной зоны) и вызвать диалоговое окно, которое вы видите здесь и которое позволяет добавлять (или вычитать) часы в соответствии с часовым поясом. Таким образом, время в изображениях и в GPS-маршруте теперь синхронизировано, соответствует изображениям и позволяет поместить их на карту. Однако это еще не всё.

Шаг Девять:

До сих пор все, что вы делали, является изменением времени снимков, но чтобы в действительности переместить снимки на карту, необходимо сделать следующее. Выберите снимки, затем вернитесь к тому же самому всплывающему меню **GPS Tracklogs** (GPS-маршрут) и выберите команду **Auto-Tag Selected Photos** (Автомаркировка фото), как показано здесь, и теперь эти изображения добавятся к карте.



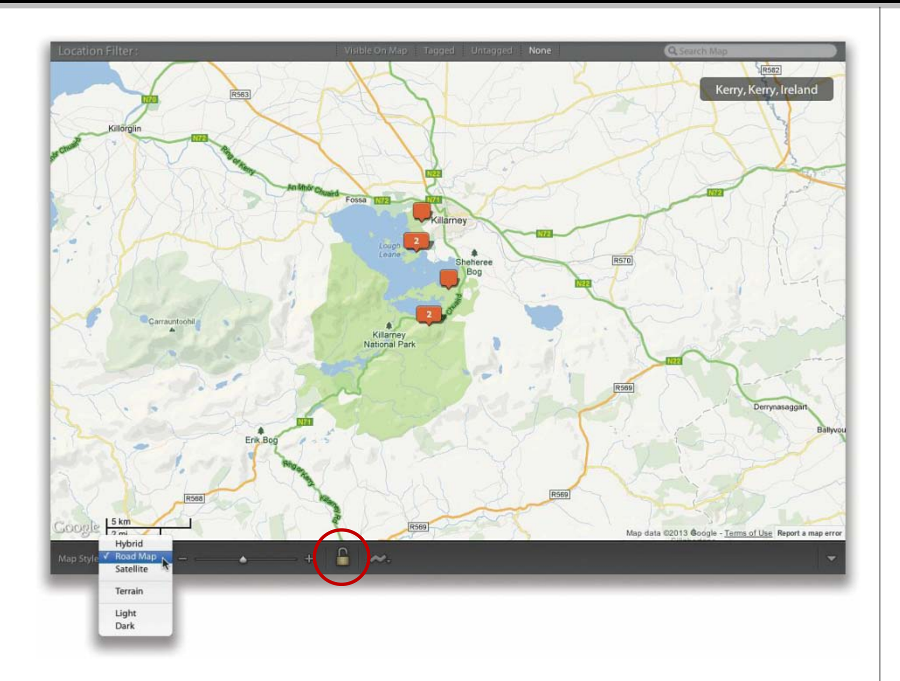
СОВЕТ: Увеличение масштаба

Чтобы увеличить масштаб местоположения на карте, можно просто дважды щелкнуть по нужной области, и это увеличит масштаб на один уровень. Можно использовать ползунок **Zoom** масштаба изображения на панели инструментов или клавиши **+** (плюс) и **–** (минус) клавиатуры. Можно также нажать-и-удерживать клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и очертить прямоугольник выделения вокруг области, масштаб которой вы хотите увеличить. Наконец, увеличивать и уменьшать масштаб изображения можно колесом прокрутки мыши.

Шаг 10:

Наверху карты находится **Location Filter** (Фильтр расположения), который служит для определения тех изображений библиотеки, которые получили на карте теги, и которые – нет. Так, если вы хотите увидеть сразу все снимки, которые действительно имеют вложенную информацию GPS, зайдите в модуль **Library** (Библиотека), щелкните **All Photographs** (Все фото) в панели **Catalog** (Каталог), затем вернитесь в модуль **Map** (Карта), и щелкните кнопку **Tagged** (С тегами) (как я сделал здесь). Все снимки с тегами будут подсвечены в панели **Filmstrip** (Кинопленка). В качестве самоконтроля щелкните кнопку **Untagged** (Без тегов), и в панели **Filmstrip** (Кинопленка) будут подсвечены все изображения, которые не имеют на карте тегов. Чтобы просмотреть все изображения, которые видимы на текущей карте, просто щелкните кнопку **Visible On Map** (Видны на карте). Щадя ваше самолюбие, я не буду объяснять назначение кнопки **None** (Нет). **;-)**



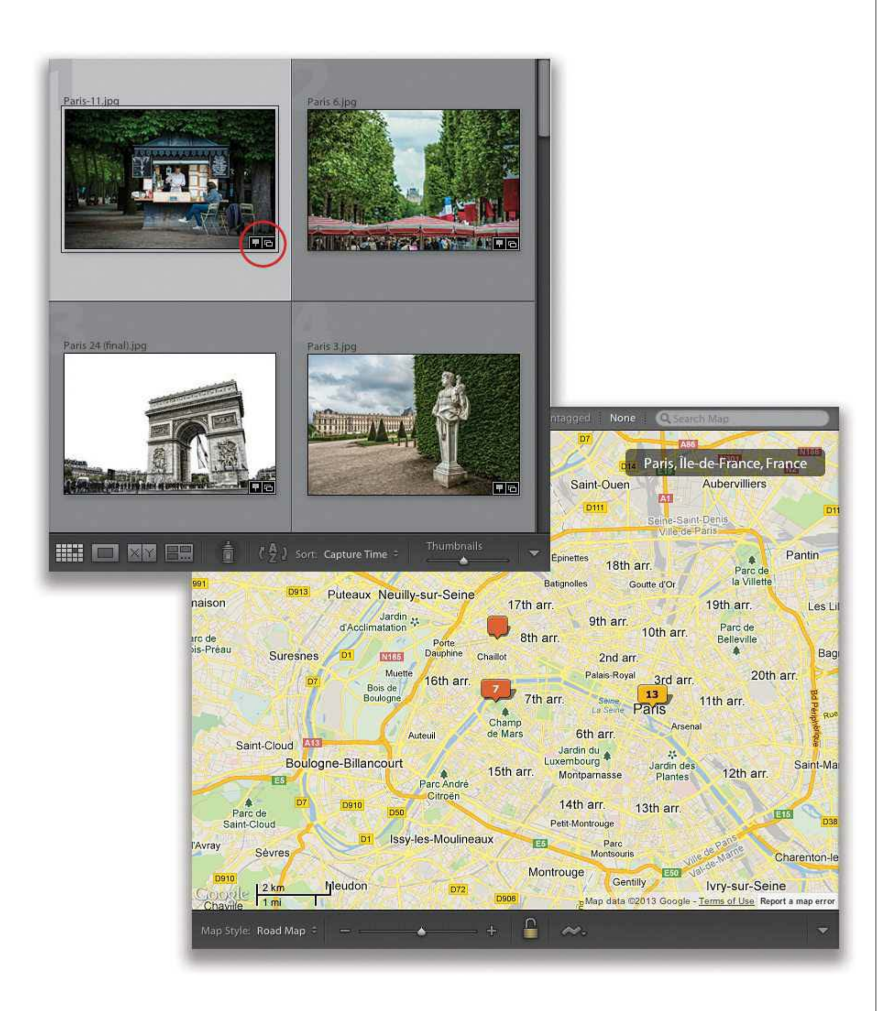


Шаг 11:

На самом деле мы не обсуждаем карту слишком подробно, но некоторые опции, вероятно, будут полезными. Во-первых, стиль карты – по умолчанию **Hybrid** (Гибрид), в котором названия улиц и другие стандартные данные карты помещены на спутниковое изображение карты, но из всплывающего списка **Map Style** (Стиль карты) в левом конце панели инструментов можно переключиться на другие стили (такие как **Road Map** (Дорожная) или только **Satellite** (Спутниковая), или **Terrain** (Рельефная)) (как показано здесь, где я выбрал стиль **Road Map** (Дорожная)).

СОВЕТ: Булавки-маркеры можно перетаскивать в другое местоположение

Добавленную булавку можно перетащить в любое другое место. Однако чтобы избежать случайного перемещения булавки (например, во время перемещения карты), щелкните значок **Lock Markers** (Блокировка маркеров) на панели инструментов, расположенной под картой (он выделен в Шаге 11 красным кружком).



Шаг 12:

Я придержал это напоследок, но на самом деле есть еще один способ быстрого доступа к изображениям на карте. Вам знакомы небольшие значки, которые появляются вдоль подошвы миниатюры в представлении **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека) и которые показывают, был ли снимок подрезан или отредактирован, и т.п.? Так вот, имеется в числе прочих значок GPS (он похож на булавку, как показано здесь в красном кружке), и если вы щелкаете этот значок, произойдет преобразование снимка к виду булавки на карте (при этом надо запастись терпением, так как такое преобразование происходит не быстро, и отсутствуют признаки его выполнения в виде специфического маркера – ***А.Л.***).

СОВЕТ: Как просмотреть координаты местоположения

Чтобы увидеть данные GPS местоположения (значения широты и долготы), в модуле **Map** (Карта) разверните панель **Metadata** (Метаданные), выберите опцию **Location** (Местоположение) в выпадающем списке на левом конце панели и отыщите данные в строке **GPS**. (Данный СОВЕТ в переводе отличается от оригинала, но так обстоят на самом деле дела в версии 5.3 – ***А.Л.***)

Быстрый поиск снимков

Добро, итак, для облегчения поиска снимков мы дали им осмысленные имена при импорте и использовали ключевые слова, и вот, наконец, награда: снимок (или снимки), в точности те, которые нам нужны, могут оказаться у нас в руках буквально в секунды. С самого начала нашей целью было всё правильно организовать и получить быстрый, организованный, упрощенный каталог нашей коллекции снимков, и теперь мы готовы пустить его в дело.

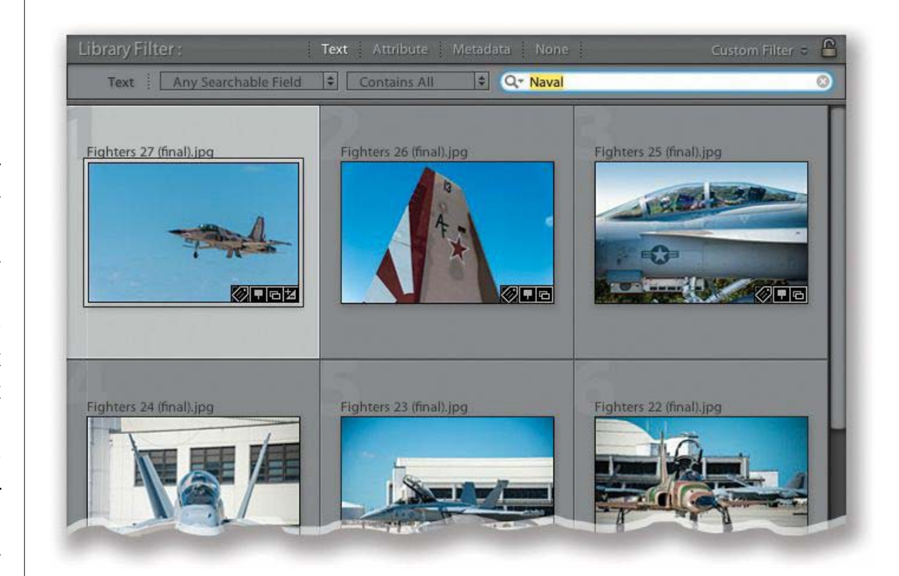
Шаг Один:

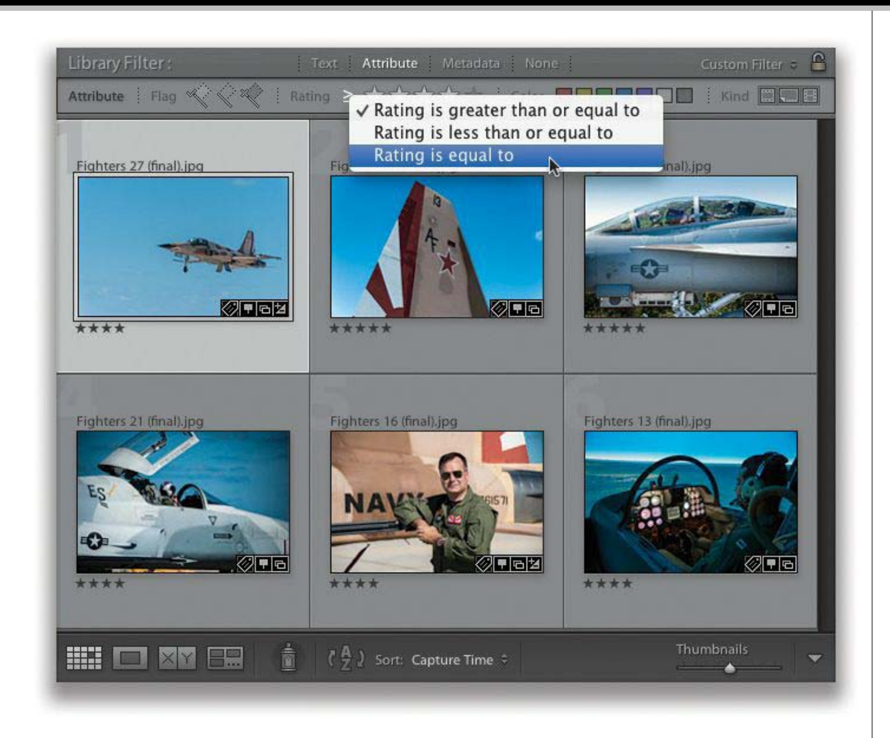
До начала поисков, необходимо указать Lightroom место поисков. Чтобы осуществить поиск только в определенной коллекции, зайдите в панель **Collections** (Коллекции) и щелкните эту коллекцию. Чтобы выполнить поиск во всем каталоге снимков, взгляните на левый конец панели, расположенной прямо над панелью **Filmstrip** (Кинопленка), и увидите или надпись **All Photographs** (Все фото), или надпись-путь к текущему местоположению снимков, которые вы рассматриваете. Щелкните-и-держите нажатой клавишу мыши на этой надписи и из всплывающего списка выберите, если выбрано иное, **All Photographs** (Все фото) (иной выбор здесь состоит в том, чтобы искать снимки в **Quick Collection** (Быстрая коллекция), последнем импорте снимков или в любой из недавних папок или коллекций).



Шаг Два:

Теперь, выбрав, где искать, самый легкий способ начать поиск состоит в использовании знакомой клавиши быстрого вызова: **Ctrl+F** (Mac: **Command +F**). Она откроет панель **Library Filter** (Фильтр Библиотеки) над представлением **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека). По всей вероятности, вы будете искать при помощи текста, поэтому просто напечатайте в поле поиска слово, которое вы ищете, и по умолчанию оно будет найдено всюду, где только можно – в имени снимков, во всех ключевых словах, подписях, вложенных данных **EXIF**, которые вы именовали этим словом. Если соответствие найдено, отображаются соответствующие снимки (здесь, я искал слово "**Naval**" – *морской*). Вы можете сузить поиск, используя два всплывающих списка слева от поля поиска. Например, чтобы ограничить поиск только в **Caption** (~~Заголовок~~ [Надпись – ***А.Л.***]) или только в **Keywords** (Ключевые слова), выберите соответствующие опции из первого всплывающего списка.





Шаг Три:

Другим способом поиска является использование *атрибута*, для чего щелкните слово **Attribute** (Атрибуты) в панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки), и появятся опции способа. Ранее в этой главе мы использовали опции **Attribute** (Атрибуты) для сужения отбора только снимков, маркированных как **Pick** (Удачный) (вы щелкали белый флажок **Pick** (Удачный)). Таким образом, вы уже отчасти знакомы с этим способом, но я хочу упомянуть некоторые другие возможности. Что касается звездных рейтингов, если вы выбрали опцию по умолчанию **≥** (выше или равен) правее слова **Rating** (Рейтинг) и щелкаете 4-звездочный снимок, фильтр работает таким образом, что видны все снимки, которые оценены в четыре звездочки и выше (то есть, вы видели бы и 4-звездочные, и 5-звездочные изображения). Если нужно видеть только 4-звездочные снимки, то щелкните-и-держите знак **=**, и из всплывающего списка выберите **Rating is Equal to** (Рейтинг равен), как показано здесь.

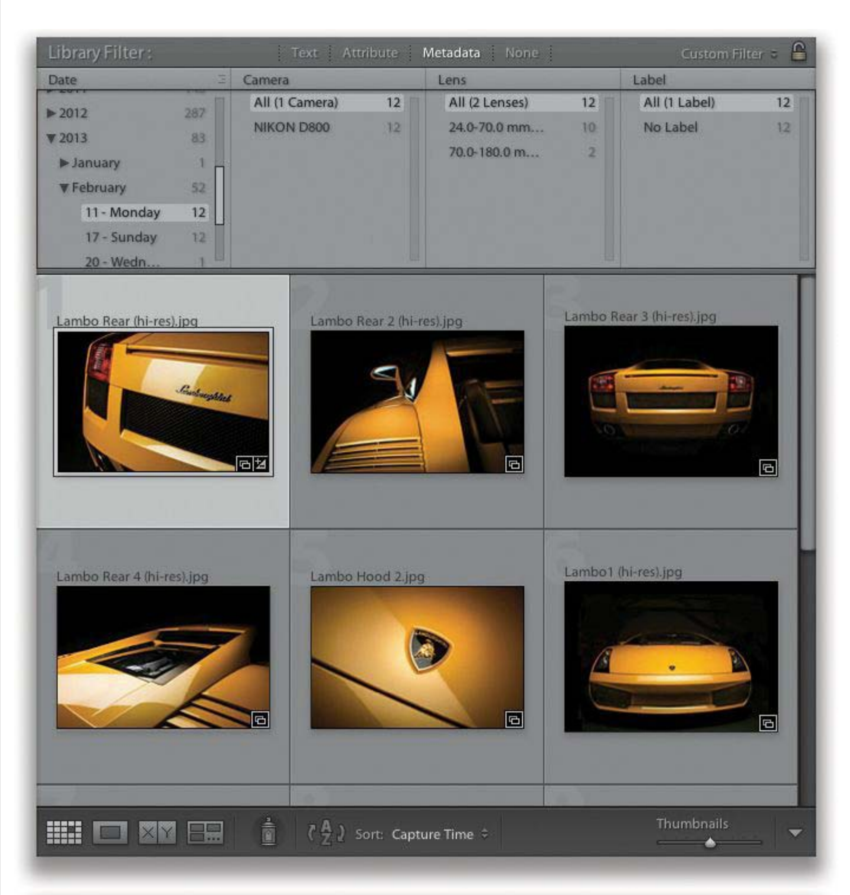


Шаг Четыре:

Помимо поиска при помощи текста и атрибутов, можно также искать снимки по встроенным в них метаданным (скажем, поиск, базируясь на модели использованного объектива, или значения ISO, или апертуры, или многих других настроек). Для этого щелкните **Metadata** (Метаданные) в **Library Filter** (Фильтр Библиотеки), и выпадет ряд колонок, среди которых можно найти дату, изготовителя и модель камеры, тип объектива или метки (как показано здесь). Однако я должен сказать, что если единственной вашей надеждой найти снимок является попытка установить, какой объектив вы использовали в день съемок, ваша работа по именованию снимков и/или присвоению им ключевых слов сделана действительно кривыми руками (ничего личного, просто таково мое мнение). Такой поиск должен быть в полном смысле слова обращением в "последнюю инстанцию".

Шаг Пять:

Еще раз, по умолчанию есть четыре способа поиска с использованием опций **Metadata** (Метаданные).



По дате

Если вы помните, в каком году была сделана фотография, которую ищете, в колонке **Date** (Дата) щелкните нужный год и увидите только снимки, сделанные в течение того года. Если вы хотите сузить поиск, щелкните стрелку, обращенную вправо, слева от года, и можете делать поиск по каждому имеющемуся в списке месяцу, а затем перейти к глубинному бурению по отдельным дням (как показано здесь).

По модели камеры

Если вы не помните год, когда делали фотографию, но знаете, какая модель камеры использовалась, обратитесь прямо в колонку **Camera** (Камера) и щелкните прямо модель камеры (в списке справа от модели камеры отображается число фотографий, сделанных этой камерой). Щелкните модель, и появятся эти снимки.

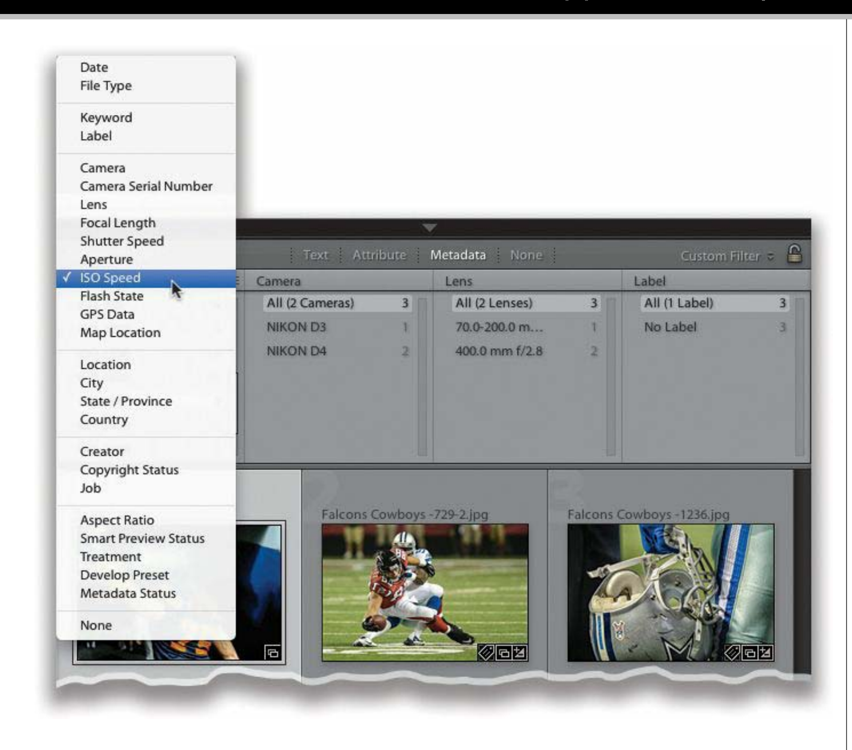
По объективу

Если снимок был сделан широкоугольным объективом, перейдите вправо к колонке, щелкните объектив, которым, по вашему мнению, был сделан снимок, и появятся сделанные им изображения. Это помогает в поиске, если вы знаете, что фотография была сделана специальным объективом, таким как "рыбий глаз" – достаточно щелкнуть этот объектив (как показано здесь), и вы, вероятно, довольно быстро найдете искомый снимок. Между прочим, не обязательно начинать с колонки **Date** (Дата), переходя затем к **Camera** (Камера) и затем к **Lens** (Объектив). Можно щелкать любую колонку, в любом порядке, поскольку все они всегда действуют в реальном контексте.

По метке:

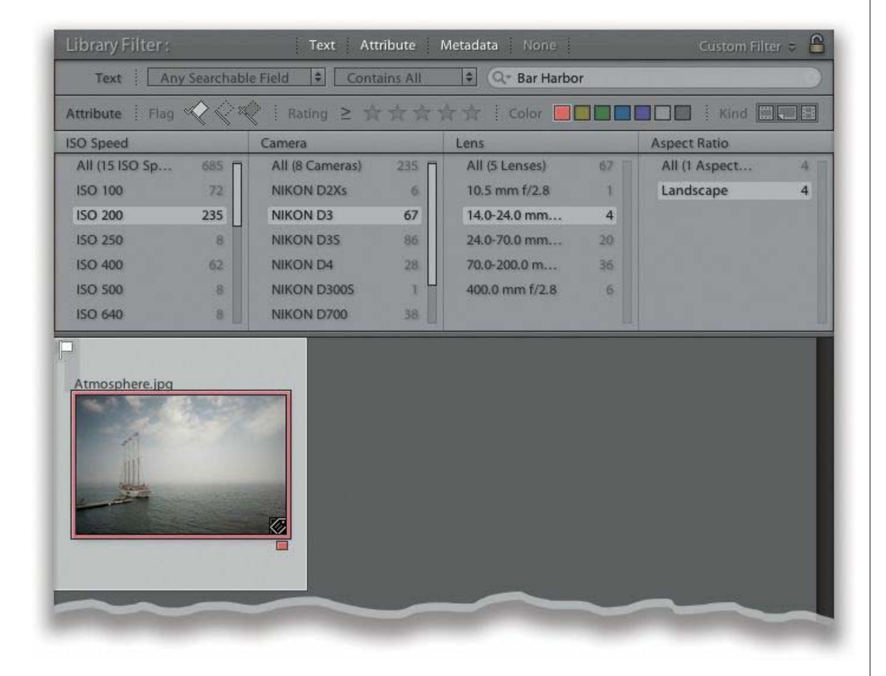
Последняя колонка выглядит лишней в поиске по **Attribute** (Атрибуты), но на самом деле здесь оказывается уместной, скажем, в случае, если вы нашли 47 снимков, снятых "рыбьим глазом" и знаете, что лучшим присвоена метка. Это предельно сужает круг искомых снимков.





Шаг Шесть:

Допустим, что у вас никогда не возникает необходимость вести поиск по дате, но вы много снимаете в условиях низкого освещения, так что более полезным может оказаться поиск по ISO. К счастью, каждую колонку можно настроить так, чтобы она искала тот тип метаданных, который вам нужен. Щелкните заголовок колонки и выберите новую опцию из всплывающего списка (как показано здесь, где я выбрал **ISO Speed** (Значение ISO) для первой колонки). Теперь в первой колонке значения ISO будут внесены в список, и чтобы найти снимки, сделанные при недостаточной освещенности, мне надо щелкнуть число 800, 1600 или выше. Другой полезный выбор (по крайней мере, для меня) состоит в том, чтобы установить одну колонку в значение **Creator** (Фотограф) (**Copyright Status** (Copyright-статусы) – информация авторского права), используя которую, я могу быстро найти в своем каталоге снимки, сделанные другими людьми, всего лишь одним щелчком.



Шаг Семь:

Хотите узнать напоследок еще один прием? (Уверен, что да!) Если вы нажмете быструю клавишу **Ctrl+щелчок** (Mac: **Command+щелчок**) больше чем на одном из рассмотренных трех параметров поиска в панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки), они сработают совместно (выполните далее **Ctrl+щелчок** на кнопке **Text** (Текст), затем – на **Attribute** (Атрибуты), затем на **Metadata** (Метаданные), и списки опций выпадут один за другим). Теперь можно поискать снимок с определенным ключевым словом (в данном случае, " Bar Harbor"), отмеченный как **Pick** (Удачный), с меткой **Red** (Красный), который был снят с ISO 200, камерой Nikon D3, с использованием 14–24-мм объектива и в альбомной (горизонтальной) ориентации (здесь показан результат этого поиска). А что еще более потрясающе – эти критерии можно сохранить как пресет. Хотя к этому типу поиска метаданных вы не будете обращаться слишком часто, приходится признать, что он действительно впечатляет.

Создание и использование нескольких каталогов

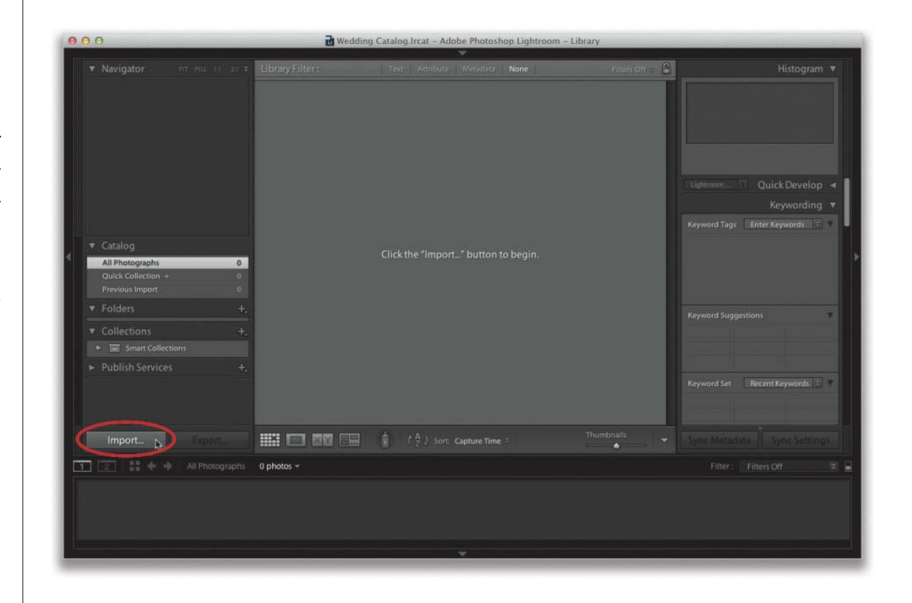
Lightroom разработан для управления библиотекой, содержащей буквально десятки тысяч изображений – я знаю фотографов, которые имеют в своем каталоге значительно больше100 000 изображений, и Lightroom управляется с ним без затруднений. Однако чрезмерно разбухший каталог может замедлять работу Lightroom, и решение проблемы вы могли бы искать в создании второго каталога (можно создать несколько каталогов и переключаться между ними в любой момент, когда это необходимо), тем самым делая размеры каталога разумными и повышая скорость работы Lightroom до максимальной.

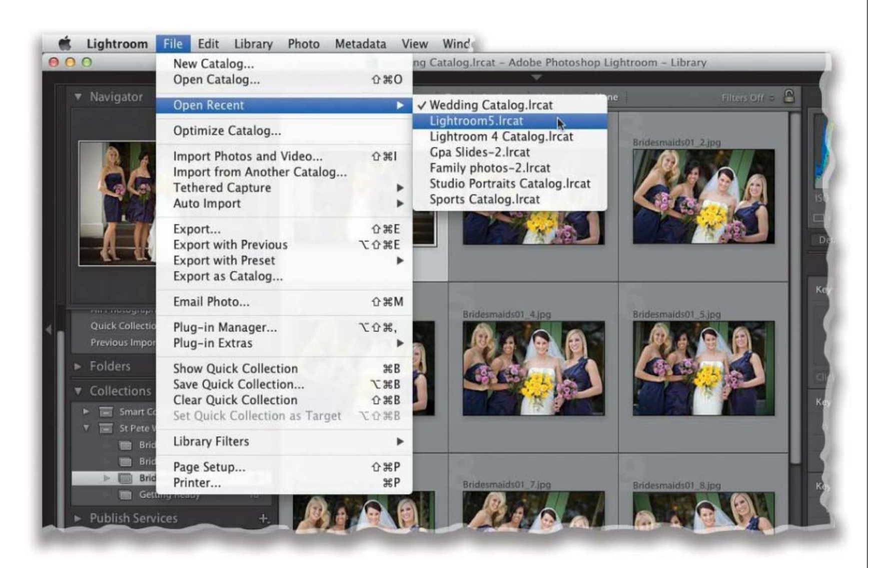
Шаг Один:

До настоящего времени мы работали с каталогом снимков, который был создан при первом запуске Lightroom. Однако если хотите, создайте, к примеру, отдельный каталог для управления всеми снимками о путешествиях, семейными снимками или спортивными снимками. Для этого зайдите в меню **File** (Файл) Lightroom и выберите команду **New Catalog** (Новый каталог) (как показано здесь). Это вызывает диалоговое окно **Create Folder with New Catalog** (Создать папку с новым каталогом). Дайте каталогу простое имя (такое как **Sports Catalog** *(Каталог свадеб)*) и выберите место для его хранения (для обеспечения четкого порядка, я сохраняю все свои каталоги в папке Lightroom и потому всегда знаю, где они находятся).

Шаг Два:

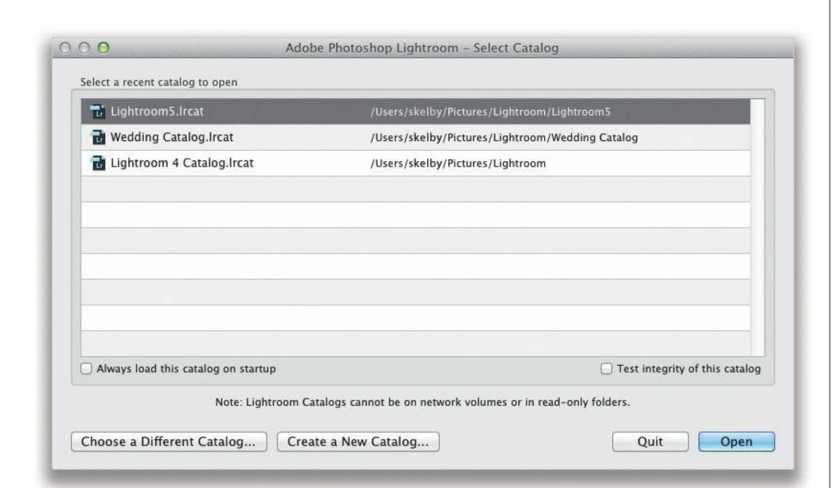
Как только вы щелкнете кнопку **Create** (Создать), Lightroom закроет базу данных, затем Lightroom сам закроется и автоматически повторно запустится с созданным вами совершенно новым, полностью пустым каталогом, не содержащим в себе никаких снимков (как показано здесь). Итак, щелкните кнопку **Import** (Импорт) (внизу слева) и для продолжения работы загрузите несколько свадебных снимков.





Шаг Три:

Вам известно, что делать дальше, вплоть до создания каталога изображений (импорт остальных снимков, добавление ключевых слов, создание коллекций, и проч.,– в точности, как обычно). После завершения работы с новым каталогом **Wedding** *(Свадебный)*, для возврата к первоначальному главному каталогу зайдите в меню **File** (Файл) и выполните команду **File > Open Recent > Lightroom 5** (Файл > Открыть последний > Lightroom 5) (ваш первоначальный каталог, как показано здесь). Щелкните кнопку **Relaunch** (Перезапустить) в диалоговом окне **Open Catalog** (Открыть каталог), и Lightroom сохранит каталог свадебных снимков, а затем, как и ранее, закроется и перезапустится для работы с главным каталогом. Я понимаю, несколько странно, что работа должна прекращаться и повторно возобновляться, но к счастью, это происходит довольно быстро.



Шаг Четыре:

На деле, при запуске Lightroom можно заранее выбрать каталог, с которым вы хотите работать. Для этого перед запуском Lightroom нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), запустите Lightroom, и появится диалоговое окно **Adobe Photoshop Lightroom - Select Catalog** (Выбрать каталог Adobe Photoshop Lightroom) (далее просто окно **Select Catalog** (Выбрать каталог) – ***А.Л.***), которое вы видите здесь и в котором можете выбрать каталог, с каким хотите открыть Lightroom. *Примечание:* Если вы хотите открыть созданный вами каталог Lightroom, но он не появляется в секции окна **Select a Recent Catalog to Open** (Размещение каталога) (возможно, вы сохранили его при создании не в папке Lightroom, или же не открывали его недавно), то можете щелкнуть кнопку **Choose a Different Catalog** (Выбрать другой каталог) внизу слева диалогового окна и определить местонахождение каталога, используя стандартное диалоговое окно открытия. Кроме того, хотя, вероятно, можно об этом не говорить, если нужно создать совершенно новый пустой каталог, просто щелкните кнопку **Create a New Catalog** (Создать новый каталог).

СОВЕТ: Как запускать Lightroom всегда с одним и тем же каталогом

Если нужно запускать Lightroom каждый раз с конкретным каталогом, щелкните этот каталог в диалоговом окне **Select Catalog** (Выбрать каталог), а затем установите галочку в окошке **Always Load This Catalog on Startup** (Всегда загружать этот каталог при запуске Lightroom), расположенном под списком каталогов).

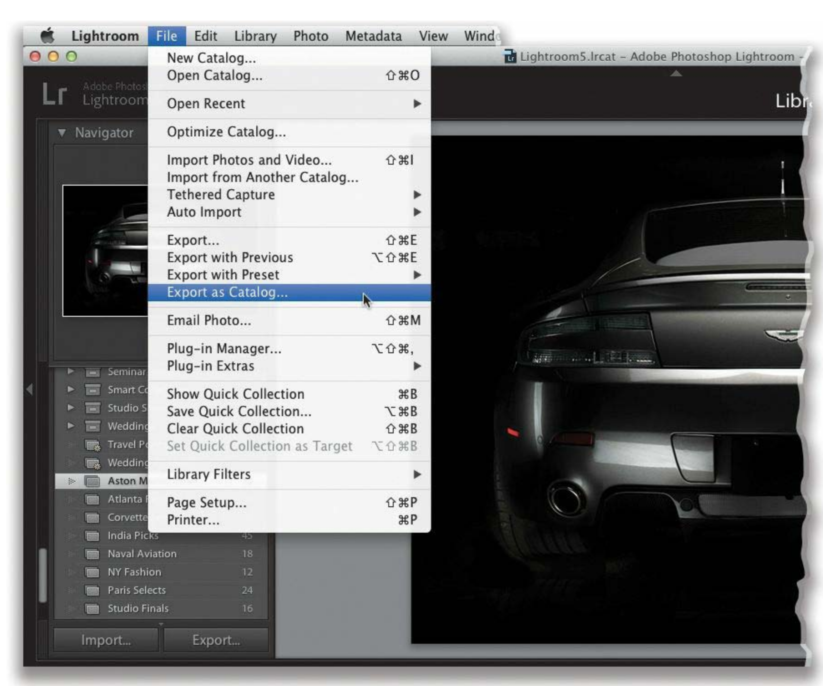
Из ноутбука в настольный компьютер: синхронизация каталогов двух компьютеров

Если во время съемок на местности используется Lightroom, установленный на ноутбуке, затем, как правило, все правки, ключевые слова, метаданные и, конечно, сами снимки переносятся в каталог Lightroom студийного компьютера. Это проще сделать, чем описывать: в общих чертах, вы выбираете, какой каталог экспортировать из ноутбука, затем берете папку, которая создается на студийном компьютере, и выполняете импорт – Lightroom берет на себя всю сложную работу, а вам нужно сделать только кое-какой выбор относительно того, как Lightroom управляет процессом.



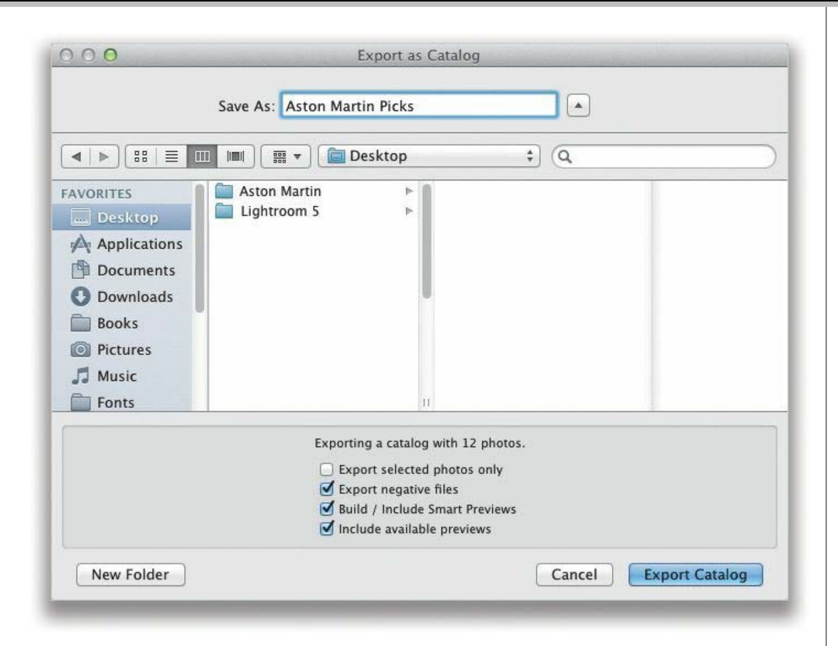
Шаг Один:

Согласно описанному выше сценарию, мы начнем с ноутбука. В первом шаге необходимо определить, будете ли вы экспортировать папку (все снимки, импортированные в фотосессии) или только коллекцию (только **Picks** (Удачные) из снимков фотосессии). В данном случае мы рассмотрим вариант с коллекцией; поэтому зайдем в панель **Collections** (Коллекции) и щелкнем коллекцию, которую хотим присоединить к главному каталогу, уже имеющемуся в студии. (При варианте с папкой, единственная разница состояла бы в том, вы зашли бы в панель **Folders** (Папка) и щелкнули по папке этой фотосессии. И в одном и в другом случае, все метаданные, добавленные вами в Lightroom ноутбука, и сделанные там же правки, будут переданы на другую машину).



Шаг Два:

Теперь зайдите в меню **File** (Файл) Lighroom'a и выберите **Export as Catalog** (Экспорт как каталога) (как показано здесь).



Шаг Три:

Выбор опции **Export as Catalog** (Экспорт как каталога) вызывает диалоговое окно **Export as Catalog** (Экспорт в виде каталога) (показанное здесь), где вверху вы печатаете имя, которое хотите присвоить этому экспортируемому каталогу, а внизу выбираете несколько очень важных параметров. По умолчанию, Lightroom предполагает, что вы хотите включить превью, которые Lightroom создал при импорте в него снимков, и я всегда оставляю эту опцию включенной (я не хочу терять время на повторное формирование изображений, когда импортирую их в студийный компьютер). Если вы установите галочку в верхнем окошке **Export selected photos only** (Экспорт только выбранных фото), экспортируются снимки только в той коллекции, которую вы выбрали перед тем, как выбрать опцию **Export as Catalog** (Экспорт как каталога). Но, возможно, самая важная опция – вторая, окошко **Export negative files** (Экспорт файлов негативов). Если галочка в нем снята, экспортируются только превью и метаданные, а сами реальные снимки не экспортируются, поэтому, если вы хотите экспортировать реальные снимки (что я делаю всегда), установите галочку во втором окошке.

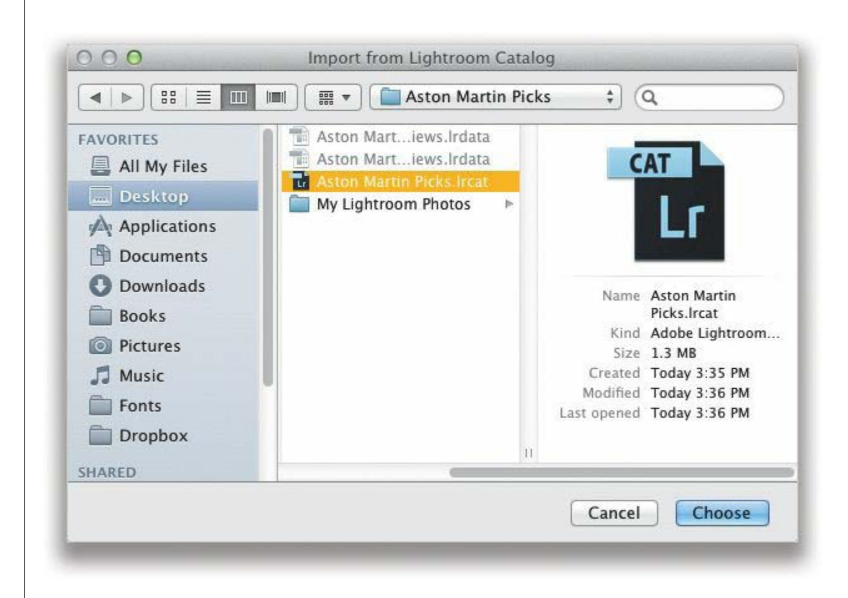


Шаг Четыре:

Щелчок кнопки **Save** (Сохранить) (Мас: **Export Catalog**) экспортирует каталог (обычно это не длится чрезмерно долго, но конечно, чем больше снимков в коллекции или папке, тем дольше протекает процесс). После экспорта, вы увидите на своем компьютере папку экспорта (как показано здесь). Я обычно сохраняю этот файл на рабочий стол, потому что следующим шагом копирую его на внешний жесткий диск, таким образом перемещая эту папку, заполненную изображениями, на студийный компьютер. Итак, теперь продолжите и скопируйте эту папку на внешний жесткий диск.

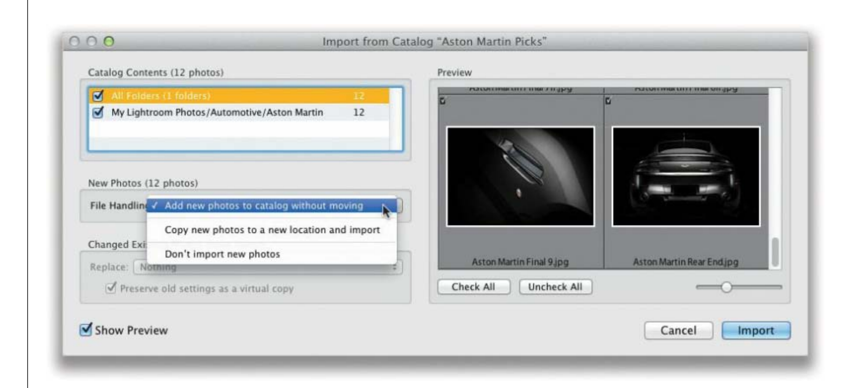
Шаг Пять:

Находясь в студии, соедините жесткий диск со студийным компьютером и скопируйте эту папку к местоположению, где вы храните все свои снимки (типа папки My Lightroom Photos, которую мы создали в Главе 1). Далее, на студийном компьютере зайдите в меню **File** (Файл) Lightroom и выполните команду **Import from Another Catalog** (Импорт из каталога) для вызова диалогового окна, которое вы видите здесь. Перейдите к той папке, которую вы скопировали на студийный компьютер, а затем зайдите в эту папку, щелкните по файлу с расширением LRCAT (как показано здесь), и щелкните кнопку **Open** (Mac: **Choose**). Между прочим, на скриншоте, показанном здесь, можно видеть, что в этой папке Lightroom создает четыре объекта: (1) файл, который включает превью; (2) файл, который включает **Smart Preview** (Смарт-превью); (3) сам файл каталога и (4) папку с реальными снимками.



Шаг Шесть:

Щелкните кнопку **Open** (Mac: **Choose**) для вызова диалогового окна **Import from Catalog *"имя-каталога"*** (Импорт из каталога *"имя-каталога"*) (показанного здесь). Все снимки в секции **Preview** (Предпросмотр) справа, в которых установлены галочки в верхнем левом углу, будут импортированы (я всегда оставляю все галочки установленными). Слева, в секции **New Photos** (Новые фото) находится всплывающий список **File Handling** (Управление файлами). После того, как мы скопировали снимки в надлежащую папку на студийном компьютере, я использую настройку по умолчанию **Add New Photos to Catalog Without Moving** (Добавить новые фото в каталог без перемещения) (как показано здесь), но если вы хотите скопировать их непосредственно с жесткого диска в папку на компьютере, вы можете выбрать вместо этого опцию копирования и импорта. Есть еще третья опция – не импортировать ни одного снимка – но я понятия не имею, по какой причине на этом этапе принимать такое решение. Просто щелкните кнопку **Import** (Импорт), и эти снимки появятся как коллекция, со всеми атрибутами правки, ключевыми словами, и проч., примененными на ноутбуке.



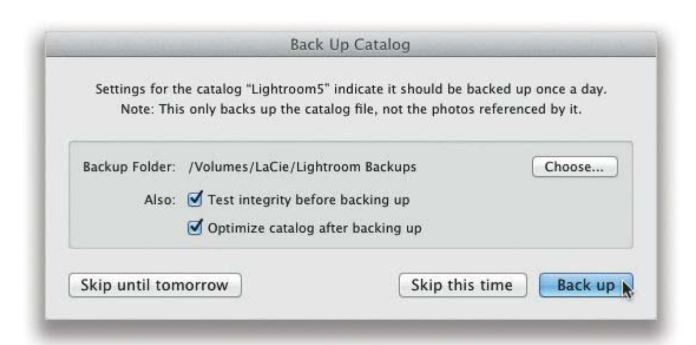
Резервное копирование каталога (*ОЧЕНЬ* важное действие)

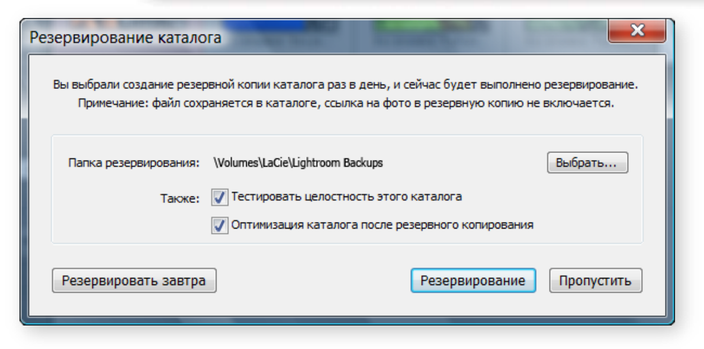
Все изменения, правки, ключевые слова и проч., которые вы добавляете к своим снимкам в Lightroom, сохраняются в файле каталога Lightroom, так что вы можете представить, насколько важен этот файл. И объясняет абсолютную необходимость создать резервную копию каталога на регулярной основе: если по некоторым причинам единственная база данных каталога будет испорчена – это вас просто прикончит. (Конечно, если вы не создали резервную копию каталога, а если создали – вам не страшно вообще ничего.) Хорошей новостью является то, что Lightroom может сам создавать резервную копию базы данных каталога, но вы должны сообщить ему об этом. Здесь рассказывается о том, как это сделать.



Шаг Один:

Начните, зайдя в меню **Edit** (Правка) (Mac: **Lightroom**) и выбирая команду **Catalog Settings** (Настройки каталога). Когда появится диалоговое окно **Catalog Settings** (Настройки каталога), щелкните вверху окна закладку **General** (Общие) (выделенную здесь подсветкой). В нижней части этого диалогового окна есть секция **Backup** (Резервирование) и всплывающий список опций **Back Up Catalog** (Резервировать каталог) (показанный здесь) для автоматического создания Lightroom резервной копии текущего каталога. Выберите, как часто следует делать резервную копию, но я рекомендую, чтобы вы выбрали **Once a Day, When Exiting Lightroom** (Один раз в день при ~~запуске~~ [выходе из – ***А.Л.***] Lightroom). (В русифицированной версии этого выпадающего списка слово "запуск" следует везде заменить на "выход"– ***А.Л.***) Тем самым, резервная копия создается каждый раз, когда вы заканчиваете работу с использованием Lightroom, так что, если по некоторым причинам база данных каталога портится, вы потеряли бы редактирование максимум за один день. Щелкните кнопку **OK**.



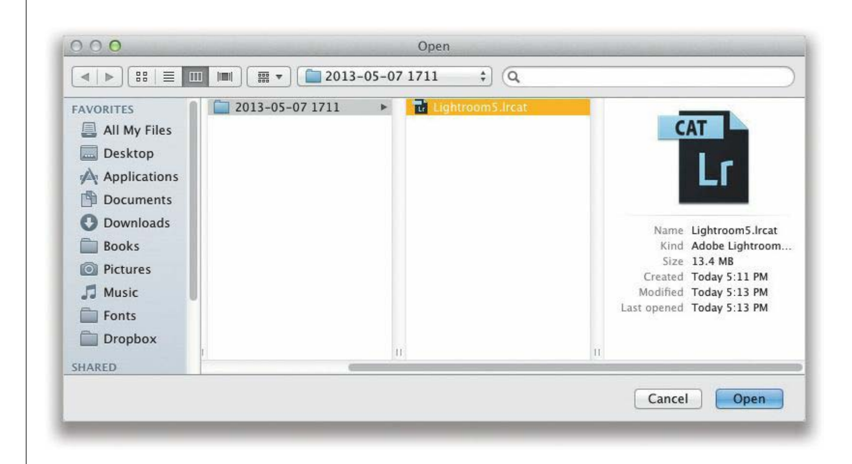


Шаг Два:

При следующем выходе из Lightroom появится диалоговое окно, которое напомнит вам о необходимости создать резервную копию базы данных каталога. Щелкните кнопку **Back Up** (Резервирование) (как показано здесь), и произойдет резервное копирование. Оно не займет много времени, так что не следует щелкать кнопку **Skip Until Tomorrow** (Резервировать завтра) или **Skip This Time** (Пропустить) (это проигрышный ход). По умолчанию, резервные копии каталога сохраняются в отдельных подпапках в папке **Backup** *(папка резервирования)*, которая создается в папке **Lightroom**. В действительности, для безопасности, в случае, если компьютер терпит аварийный отказ, вы должны сохранять свои резервные копии на внешнем жестком диске. Поэтому щелкните кнопку **Choose** (Выбрать), перейдите к папке с резервными копиями на внешнем дисководе, а затем щелкните кнопку **Ok** (Mac: **Choose**).

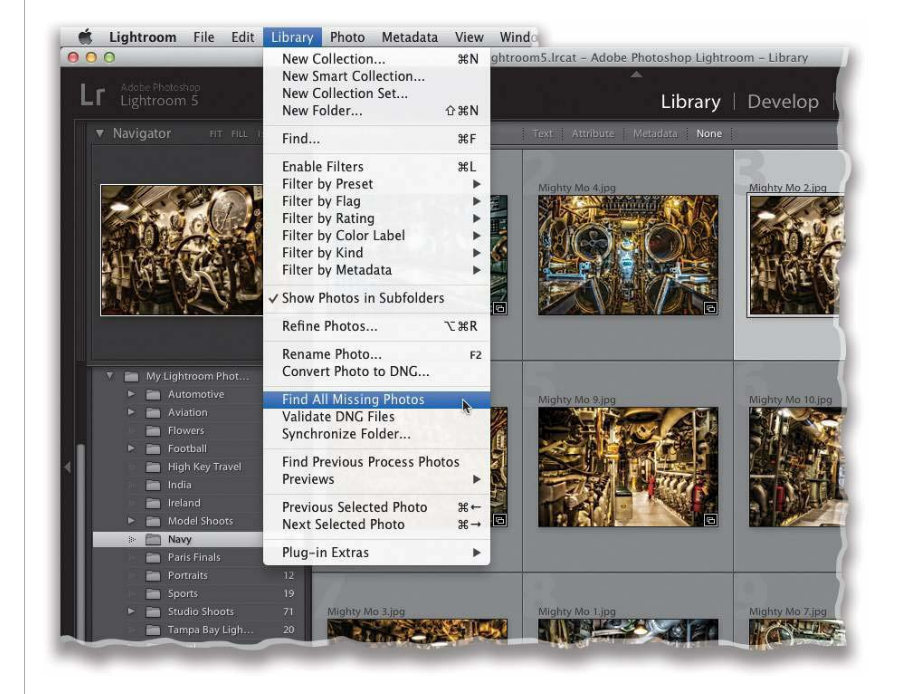
Шаг Три:

Итак, теперь, когда у вас имеется резервная копия каталога, что делать, если каталог испорчен или компьютер потерпел аварийный отказ? Как восстановить каталог? Сначала следует запустить Lightroom, затем зайти в меню **File** (Файл) и выбрать команду **Open Catalog** (Открыть каталог). В диалоговом окне **Open Catalog** (Открыть каталог), перейдите к папке **Backups** (той, которую вы выбрали для хранения в Шаге Два) и увидите все свои резервные копии, в виде списка папок, упорядоченных по дате и по времени в 24-часовом формате. Выберите нужную папку, щелкните ее, затем внутри нее щелкните LRCAT-файл (он и есть ваша резервная копия каталога), щелкните кнопку **Open** *(Открыть)*, и вы снова в деле.



СОВЕТ: Оптимизация каталога, если он начинает тормозить

Как только в Lightroom накопится много изображений (я имею в виду десятки тысяч), в итоге работа может замедлиться. Если вы заметили это, зайдите в меню **File** (Файл) и выберите команду **Optimize Catalog** (Оптимизировать каталог). Это оптимизирует работу каталога, открытого в настоящее время, и потратив сейчас несколько минут, вы очень быстро наверстаете их за счет значительного ускорения работы. Даже если Lightroom содержит меньшее число изображений, имеет смысл раз в несколько месяцев оптимизировать каталог и поддерживать работу на максимальной скорости. Можно также делать это при создании резервной копии каталога, установив галочку в окошке **Optimize catalog after backing up** (Оптимизация каталога после резервного копирования).



Повторное формирование связей с недостающими снимками

Если вы работаете в Lightroom достаточно долго, в какой-то момент вы увидите в правом верхнем углу некоторых миниатюр небольшой вопросительный знак. Это означает, что Lightroom не может найти оригинальный снимок. При этом остается видимой миниатюра снимка и даже увеличенное изображение в представлении **Loupe** (Лупа), но невозможно сделать никакого серьезного редактирования (такого как коррекция цвета, изменение баланса белого и т.д.), потому что Lightroom нуждается в оригинальном файле снимка. Это означает, что вам необходимо знать, как повторно связать снимок с оригиналом.



Шаг Один:

На одной из показанных здесь миниатюр есть небольшой восклицательный знак, сообщающий, что она потеряла связь с оригинальным снимком. Обычно это происходит по одной из двух причин: (1) Оригинальный снимок сохранен на внешнем жестком диске, но этот диск сейчас не подключен к компьютеру, и Lightroom не может его найти. В таком случае просто подключите диск, и Lightroom увидит наличие соединения, немедленно переустановит все связи, и все вернется к нормальному функционированию. Но если причина не в этом, тогда имеет место проблема иного рода: (2) вы переместили или удалили оригинальный снимок, и теперь необходимо его отыскать.

"Mighty Mo 9.jpg" could not be used because the original file could not be found. Would you like to locate it?

Previous location: /Users/skelby/Pictures/My Lightroom Photos/Navy/Mighty Mo 9.jpg

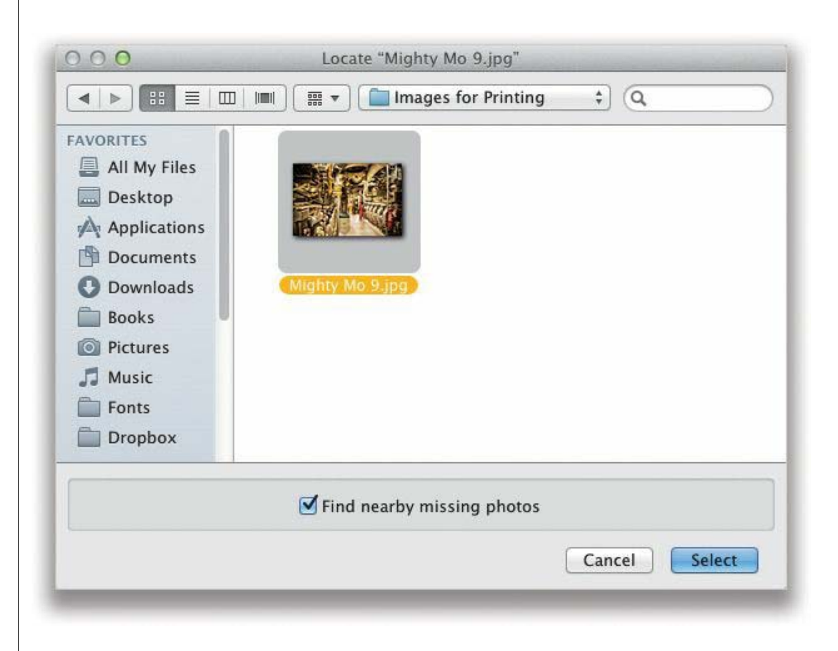
Cancel Locate

Шаг Два:

Чтобы найти, где недостающий снимок наблюдался последний раз, щелкните иконку восклицательного знака, и появится диалоговое окно, предупреждая, что Lightroom не может найти оригинальный файл (который вы уже импортировали), но что еще более важно, сообщая, что здесь показано его предыдущее местоположение (так что вы сразу видите, был ли реально этот файл на внешнем жестком диске, флеш-карте и т.п.). Таким образом, если бы вы перемещали файл (или целую папку), то просто должны сообщить Lightroom, куда было сделано перемещение (об этом – в следующем шаге).

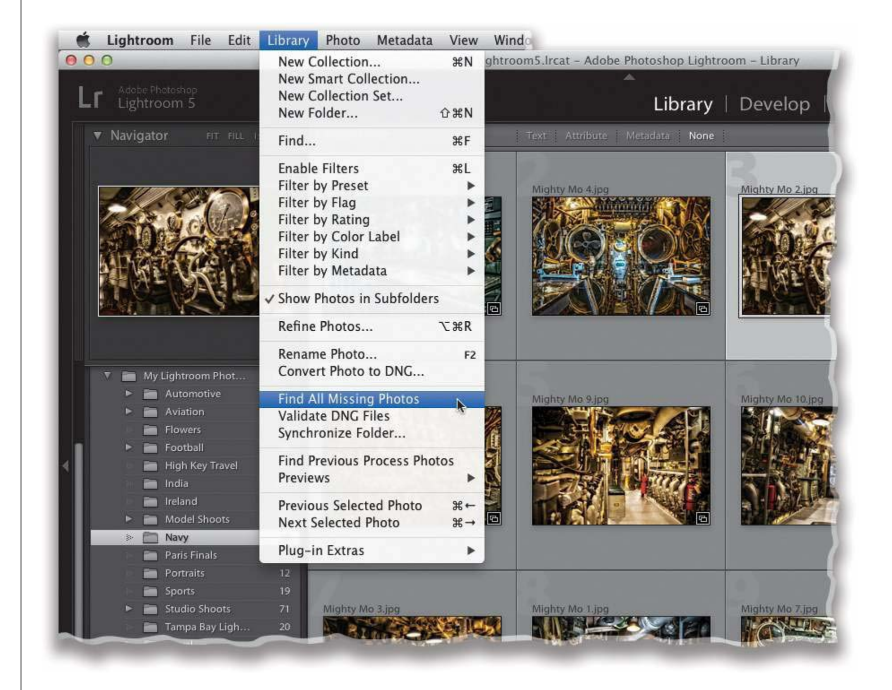
Шаг Три:

Щелкните кнопку **Locate** (Определить), и когда появится диалоговое окно **Locate** "имя-недостающего-файла" (Определить "имя-недостающего-файла") (показанное здесь), перейдите в нем туда, где находится сейчас искомый снимок. (Я знаю, что вы сейчас думаете: "Послушайте, я не перемещал этот файл!", – но имейте в виду, что файлы сами по себе не блуждают по жесткому диску. Его переместили вы – но просто забыли об этом, что и вызвало это недоразумение). Как только найдете недостающий файл, щелкните его, затем щелкните кнопку **Select** (Выбрать), и это повторно установит связь со снимком. Если вы переместили всю папку, удостоверьтесь, что оставили установленной галочку в окошке **Find nearby missing photos** (~~При поиске фото соответствий не найдено~~ [Найти ближайшие недостающие фото – ***А.Л.***]). В этом случае обнаружение в папке любого из недостающих снимков автоматически повторно установит связь сразу со всеми недостающими снимками, находящимися во всей этой папке.



СОВЕТ: Поддерживайте установленными связи со всеми снимками

Чтобы удостовериться, что все снимки связаны с реальными файлами (и вы никогда не наткнетесь на пугающую иконку восклицательного знака), зайдите в модуль **Library** (Библиотека) и выполните в главном меню команду **Library > Find Missing Photos** (Библиотека > Поиск отсутствующих фото). Это приведет к появлению в представлении **Grid** (Сетка) всех снимков, у которых нарушена связь, обеспечивая возможность связать их повторно, используя только что изученную технику.



Как вести себя в аварийных ситуациях

Маловероятно, что вы столкнетесь с крупными проблемами при эксплуатации Lightroom-каталога (за все годы использования Lightroom со мной это случилось только однажды), и если они на самом деле возникнут, по всей вероятности, Lightroom можно будет восстановить (довольно удобным способом). Однако вероятность отказа жесткого диска, аварийного отказа компьютера или появления неосознаваемых ошибок (усугубляемая наличием единственного экземпляра каталога) очень высока. Здесь рассказывается о том, как заранее подготовиться к обоим этим потенциальным бедствиям и что делать, если допущен крупный ляп.

Шаг Один:

Если вы запускаете Lightroom и открывается диалоговое окно предупреждения, такое, как показанное здесь (вверху), то продолжайте и дайте Lightroom шанс исправить его, щелкая кнопку **Repair Catalog** (Восстановление каталога). Довольно вероятно, что это исправит каталог, и работа будет продолжена. Однако если Lightroom не сможет исправить каталог, появится среднее диалоговое окно предупреждения, сообщающее, что поврежденный каталог не может быть исправлен. В этом случае следует воспользоваться резервной копией каталога (о которой мы говорили несколькими страницами выше). (На PC, в версии Lightroom 5.3, при поврежденном – мной, искусственно – каталоге появляется окно **Confirm** (Предупреждение), показанное здесь внизу. Из этого окна исправление каталога невозможно, и следует использовать резервную копию. Мне не удалось так испортить каталог, чтобы появилось окно с кнопкой **Repair Catalog** (Восстановление каталога), как показано на верхнем рисунке. Если у кого-либо оно появится, следует действовать, как описано в начале шага – ***А.Л.***).

Шаг Два:

Далее, при наличии резервной копии каталога вы можете зайти в Lightroom, используя ее – и сразу вернуться к нормальной работе. (С той особенностью, что если последнее резервное сохранение было выполнено три недели назад, все, что вы сделали в Lightroom с тех пор, пропало. Именно поэтому столь важно создавать резервную копию каталога почаще, а если вы работаете с клиентами, то ежедневно). К счастью, восстановление рабочего состояния из резервного каталога – простой процесс. Сначала зайдите на резервный жесткий диск. (Как вы помните, резервный каталог должен быть сохранен на отдельном жестком диске. А значит, если компьютер терпит аварийный отказ, резервная копия вместе с ним не погибает). Определите местонахождение папки, где вы сохраняете резервные каталоги Lightroom (они хранятся в папках, упорядоченных по дате). Дважды щелкните по такой папке с самой последней датой и внутри нее увидите резервный каталог (как показано здесь).

Шаг Три:

Продолжайте и найдите на компьютере поврежденный каталог Lightroom 4 (на моем компьютере он находится в папке Lightroom, которая, в свою очередь, находится в папке Pictures) и удалите этот файл (перетащите его в корзину **Recycle Bin** на PC или **Trash** на Mac). Затем перетащите файл резервного каталога в папку на компьютере, где находился до удаления поврежденный файл каталога.

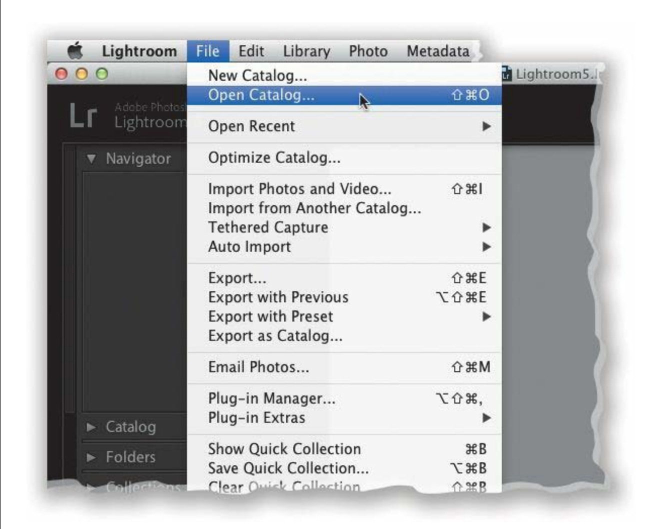


СОВЕТ: Как найти каталог

Если вы не помните, где сохранили каталоги Lightroom, не волнуйтесь: Lightroom может сообщить об этом. Зайдите в меню **Edit** (Mac: **Lightroom**) и выберите команду **Catalog Settings** (Настройки каталога). Щелкните закладку **General** (Основные), и надпись справа от метки **Location** (Расположение) покажет путь к каталогу.

Шаг Четыре:

На заключительном шаге следует открыть этот новый каталог в Lightroom 5, зайдя меню **File** (Файл) и выбирая команду **Open Catalog** (Открыть каталог). Затем (на компьютере) зайдите в местоположение резервной копии каталога, найдите резервный файл, щелкните его, щелкните **OK**, и все вернется к ситуации, которая уже имела место (опять-таки, если резервная копия каталога создана недавно. В противном случае ситуация будет соответствовать последнему сохраненному каталогу). Между прочим, резервный каталог помнит даже место, где сохранены снимки (но если по непонятным причинам этого не происходит, вернитесь к последнему проекту и повторно установите связь со снимками).



СОВЕТ: При катастрофе с компьютером...

Если вместо повреждения каталога имеет место катастрофа с компьютером (погиб жесткий диск, украден ноутбук и т.п.), то процесс восстановления во многом такой же – вам просто не нужно находить и удалять старый каталог, потому что это уже произошло само собой. Вы начинаете с того, что перетаскиваете резервную копию каталога в новую, пустую папку в Lightroom (которая создается так же, как когда вы начинаете работать с Lightroom в первый раз на новом компьютере или новом жестком диске, и т.д.).

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Удаление коллекции



Для удаления коллекции просто щелкните ее в панели **Collections** (Коллекции), а затем щелкните кнопку **–** (минус) на правом конце заголовка панели. Это удаляет только коллекцию, но не сами реальные снимки.

▼ Добавление снимков к существующей коллекции

Можно добавлять снимки к любой существующей коллекции, просто перетаскивая снимок из представления **Grid** (Сетка) (или **Filmstrip** (Кинопленка)) на коллекцию в панели **Collections** (Коллекции).

▼ Переименование коллекции



Чтобы переименовать коллекцию, щелкните коллекцию правой кнопкой мыши и выберите **Rename** (Переименовать) из всплывающего меню.

▼ Пересылка критериев смарт-коллекции

Щелкнув смарт-коллекцию правой кнопкой мыши, выберите из контекстного меню команду **Export Smart Collection Settings** (Экспорт смарт-коллекции), чтобы сохранить критерии смарт-коллекции, после чего вы можете переслать их друзьям. По получении, они могут импортировать эти критерии, используя команду **Import Smart Collection Settings** (Импорт смарт-коллекции) из того же самого контекстного меню.

▼ Совместное использование ключевых слов

Для использования ключевых слов в Lightroom, установленном на другом компьютере, или предоставления их друзьям или коллегам для совместного использования, зайдите в меню **Metadata** (Метаданные) и выберите команду **Export Keywords** (Экспорт ключевых слов), чтобы создать текстовый файл со всеми вашими ключевыми словами. Чтобы импортировать их в Lightroom другого пользователя, зайдите в меню **Metadata** (Метаданные) и выберите команду **Import Keywords** (Импорт ключевых слов), затем определите местонахождение экспортированного ранее файла с ключевыми словами. Кроме того, вы можете скопировать и вставить ключевые из текстовых файлов непосредственно в панель **Keywording** (Ключевые слова).

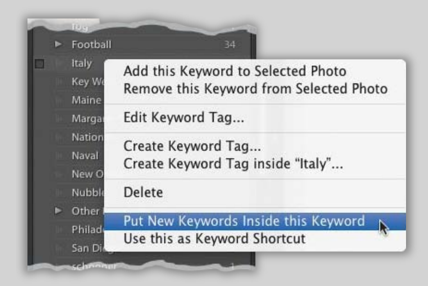
▼ Быстрое применение ключевых слов к выбранному фото



При наведении курсора на ключевое слово в панели **Keyword List** (Список ключевых слов), появляется окошко для галочки, которое позволяет назначить это ключевое слово выбранному снимку.

▼ Быстрое создание подчиненных ключевых слов

Вызовите контекстное меню щелчком правой кнопки мыши ключевого слова в панели **Keyword List** (Список ключевых слов) и выполните команду **Put New Keywords Inside This Keyword** (Поместить новые ключевые слова сюда). Пока вы не выключите эту команду (выбирая ее в контекстном меню снова), все ключевые слова, которые вы создаете, создаются как подчиненные ключевые слова этого ключевого слова.



▼ Авто-скрытие главной панели задач

Как упоминалось, первое, что я делаю – отключаю функцию **Auto Hide** (Автоскрытие) панелей (тем самым предотвращая



действующее на нервы самопроизвольное всплытие/исчезновение панелей), и взамен я показываю/скрываю их вручную по мере необходимости. Но для главной панели задач вы могли бы рассмотреть альтернативу – работу в режиме **Auto Hide** (Автоскрытие). Эта панель используется не часто, но для перехода от модуля к модулю многие предпочитают пользоваться мышью вместо быстрых клавиш. При включении режима **Auto Hide** (Автоскрытие) панель остается скрытой, пока вы не щелкнете серый средний треугольник. Затем, после ее открытия, вы можете щелкнуть модуль, к которому хотите перейти, а как только курсор смещается с главной панели задач, она исчезает. Попробуйте однажды, и я держу пари, что вы возьмете этот прием на вооружение.

▼ Удаление неиспользуемых ключевых слов

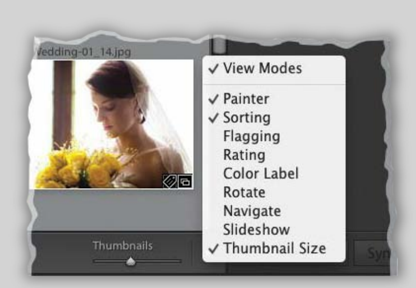
Если ключевые слова не используется ни одним снимком Lightroom, они в панели **Keyword List** (Список ключевых слов) имеют тускло-серый цвет, и их можно удалить (что делает список короче и яснее). Для этого зайдите в меню **Metadata** (Метаданные) и выберите команду **Purge Unused Keywords** (Очистить неиспользуемые ключевые слова).

▼ Изменение размера панелей

Чтобы расширить или сузить панели, наведите курсор на край панели со стороны центральной области превью, и курсор изменит вид на курсор с двумя стрелками. Затем щелкните и перетащите край панели, расширяя или сужая панель. Это также относится к панели **Filmstrip** (Кинопленка).

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Расширение возможностей панели инструментов



По умолчанию, Lightroom показывает определенные инструменты и опции на панели инструментов, расположенной под центральной областью превью, но вы можете выбрать нужные вам (включая такие, о доступности к которым вы, возможно, не имели понятия). Щелкните по малому треугольнику на правом конце панели инструментов. Появится список инструментов, в котором птичками отмечены видимые на панели. Чтобы добавить/удалить видимые инструменты, просто установите/снимите птичку в списке.

▼ Увеличение/уменьшение масштаба

Для увеличения и уменьшения масштаба изображений в представлении **Loupe** (Лупа) можно использовать те же быстрые клавиши, которые используются в Photoshop. Нажмите **Ctrl++** (Mac: **Command++**) для увеличения масштаба, и **Ctrl+ -** (**Mac: Command+ -**) для его уменьшения.

▼ Обнаружение, в какой коллекции находится конкретный снимок

Если при просмотре всего каталога Lightroom (вы должны щелкнуть кнопку **All Photographs** (Все фото) в панели **Catalog** (Каталог)) вы видите снимок и хотите знать, в какой коллекции он находится, просто щелкните снимок правой клавишей мыши, и в контекстном меню выберите **Go to Collection** (Перейти к коллекции). Если снимок не принадлежит ни к одной коллекции, об этом сообщится в подменю.



▼ Установка флажка и переход к следующему снимку

Чтобы ускорить процесс установки флажков, вместо нажатия **P** для присвоения снимку флажка и последующего использования клавиши со стрелкой для перемещения к следующему снимку, нажмите **Shift+P**. При этом снимку также присваивается флажок **Pick** (Удачный), но затем осуществляется автоматический переход к следующему снимку.

▼ Включение/выключение фильтров

Для переключения фильтров панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки)) (с флажками, рейтингами, метаданными и т.д.) в состояние включено/выключено нажмите **Ctrl+L** (Mac: **Command+L**).

▼ Фильтруйте снимки с флажками Pick в панели Кинопленка



В первой версии Lightroom не было верхней панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки); вместо этого вы отбирали снимки с флажками **Pick** (Удачный) и **Reject** (Брак), щелкая небольшие значки флажков с правой стороны панели **Filmstrip** (Кинопленка). Adobe сохранил эти фильтры. Итак, у вас есть две возможности: использовать верхнюю панель (которая предлагает больше функций, чем фильтрация только по флажкам, звездам или цветам), или панель **Filmstrip** (Кинопленка). Однако, вот еще совет. Щелкните снимки с флажками в панели **Filmstrip** (Кинопленка) правой клавишей мыши и выберите подходящую команду из контекстного меню. При этом происходит переключение снимков назад и вперед, убыстряя процесс фильтрации, по сравнению со щелчками непосредственно флажков.

▼ Свободное пространство на диске для добавления снимков



При использовании одного или нескольких внешних жестких дисков (или системного жесткого диска) для сохранения снимков в Lightroom, можно сразу увидеть прямо в Lightroom, сколько свободного пространства осталось на этих приводах. Зайдите в панель **Folders** (Папка) (в левой области панелей) и в браузере объема, справа на названии привода, управляемого Lightroom, увидите объем свободного пространства на диске, а рядом – объем полного дискового пространства. При наведении курсора на объем всплывает список с сообщением, сколько снимков, управляемых Lightroom, сохранено на этом приводе, а также уточненные значения объемов.

▼ Добавление метаданных сразу к нескольким снимкам

Если вы ввели в снимок вручную ряд метаданных IPTC и хотите применить эти же метаданные к другим снимкам, то не нужно печатать их снова – вы можете скопировать метаданные и вставить их в другие снимки. Щелкните снимок, у которого есть нужные метаданные, затем задействуйте быструю клавишу **Ctrl +click** (Mac: **Command+click**) для выбора других снимков, к которым вы хотите добавить метаданные. После этого щелкните кнопку **Sync Metadata** (Синхр. метаданные) (внизу правой области панелей), что открывает диалоговое окно **Synchronize Metadata** (Синхронизировать метаданные). Щелкните кнопку **Synchronize** (Синхронизировать) для добавления этих метаданных к выбранным снимкам.

Sync Metadata | Sync Settings

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Переключение на инструмент *Рисование*

Переключиться на инструмент **Painter** (Рисование) можно быстрой клавишей **Ctrl+Alt+K** (Mac: **Command+Option+K**). Для возврата к прежнему режиму или щелкните этим инструментом по его серому круговому местоположению на панели инструментов, или снова нажмите ту же быструю клавишу.

▼ Сохранение *Коллекции* как *Избранное*



Если какая-либо коллекция используется вами особенно часто (возможно, коллекция портфолио или коллекция пробных клиентских снимков), вы можете сохранить ее так, чтобы открыть в любой момент одним щелчком. Сначала щелкните эту коллекцию в панели **Collections** (Коллекции), затем из всплывающего меню слева над панелью **Filmstrip** (Кинолента) выберите команду **Add to Favorites** (Добавить в избранное). В дальнейшем эта коллекция будет находиться в этом всплывающем меню. Чтобы удалить ее из этого меню, щелкните коллекцию, затем в том же меню выберите команду **Remove From Favorites** (Удалить из избранного).

▼ Удаление снимков из представления *Обзор*

Есть малоизвестная быстрая клавиша для удаления выбранного снимка из содержимого в представлении **Survey** (Обзор): просто нажмите клавишу **/** (обычный слеш).

▼ Блокировка отключения фильтра

В предыдущих версиях Lightroom, когда вы включали фильтр в панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки) (скажем, вы включали фильтр, чтобы показать только 5-звездочные снимки), фильтр действовал только в текущей коллекции или папке, в которой вы находились. Когда вы изменяли коллекции или папки, фильтр прекращал действовать. Сейчас, если вы хотите перемещаться от коллекции к коллекции и видеть только 5-звездочные изображения, просто щелкните значок замка на правом конце панели **Library**



Filter (Фильтр Библиотеки) (вверху представления **Grid** (Сетка); если вы не видите панель **Library Filter** (Фильтр Библиотеки), нажмите клавишу **** (обратная косая черта)).

▼ Резервное копирование пресетов

Если вы создали свои собственные пресеты (любые – от пресетов импорта до пресетов модуля **Develop** (Коррекции) или **Print** (Печать)), так же необходимо в некоторый момент выполнять их резервное копирование. Если отказал жесткий диск или вы потеряли свой ноутбук, вы должны будете создать все пресеты на пустом месте (даже если вы помните все настройки). Чтобы найти папку, где находятся на компьютере все пресеты, зайдите в **Preferences** (Предпочтения) в Lightroom (в меню

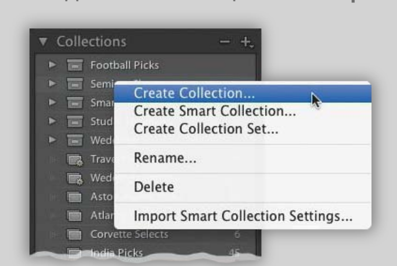


Edit (Правка) на PC или в меню **Lightroom** на Mac), щелкните закладку **Presets** (Пресеты), а затем щелкните кнопку **Show Lightroom Presets Folder** (Показать папку пресетов Lightroom) в средней части диалогового окна. Затем скопируйте всю эту папку на отдельный жесткий диск (или DVD) как резервную копию. В том случае, если произойдет катастрофа, вы можете просто перетащить содержимое этой резервной папки в новую папку пресетов.

▼ Преимущества режима *Автосмена*

Можно заставить Lightroom автоматически переходить к следующему изображению при добавлении к фото флажка **Pick** (Удачный) или звездного рейтинга – зайдите в меню **Photo** (Фото) и выберите опцию **Auto Advance** (Автосмена).

▼ Создание коллекций в наборе



Быстрейший способ создать коллекцию в существующем наборе коллекций – щелкнуть правой кнопкой мыши по набору (в панели **Collections** (Коллекции)) и выбрать **Create Collection** (Создать Коллекция). Это автоматически выбирает данный набор коллекций, когда вы устанавливаете галочку в окошке **Inside a Collection Set** (~~В ^1 :~~ [Поместить в набор коллекций – ***А.Л.***]), таким образом, все, что вам остается сделать – именовать новую коллекцию и щелкнуть кнопку **Create** (Создать).

▼ Используйте предлагаемые ключевые слова

Когда вы щелкаете снимок, и Lightroom видит, что вы тегировали его ключевым словом, он сразу же проверяет, тегировали ли вы какие-либо другие снимки тем же ключевым словом. Если да, оно вносится в список других ключевых слов, примененных к этим снимкам, как **Keyword Suggestions** (Предлагаемые слова) (в середине панели **Keywording** (Ключевые слова)), в предположении, что вы, вероятно, будете использовать некоторые из этих ключевых слов снова для текущего снимка. Чтобы добавить предлагаемые ключевые слова, просто щелкните их (они добавляются вместе с разделительной запятой).

▼ Создание пресетов для поиска

На правом конце панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки) находится всплывающее меню с часто используемыми пресетами фильтрования. Если вы часто используете особый тип поиска, вы можете сохранить здесь для поиска также свои собственные пресеты, выбирая в этом же меню команду **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки в новый пресет).



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/15 | Фокусное расстояние: 28 мм | Диафрагма: f/5



ГЛАВА 3

CUSTOMIZING (НАСТРОЙКА)

как заточить настройки под себя

Великолепным названием этой главы было бы *Pimp My Ride* (Засутенёрь мою тачилу (то есть сделай так, чтобы моё ведро стало похоже на машину сутенёра – идиотской крикливой раскраски с дегенератскими "фичами", типа игровой приставки в кузове – ***А.В.***)) (по популярному TV-сериалу с тем же названием), свидетельствующим, что вся эта глава посвящена настройке Lightroom 5 согласно собственным личным вкусам. Подростки в наши дни называют это *pimping* – сутенёрство (между прочим, я поговорил с соседним пареньком, чтобы уточнить термин, и он подтвердил, что всё верно. Я спросил: "Послушай, что означает, если что-то засутенёрено (*pimped*)?", и он ответил: "Это означает, что оно было заточено под кого-то". Но затем я позвонил своему старшему брату Джеффу, который долгие годы служил в американском флоте, и спросил его, что означает, если что-то засутенёрено, и что удивительно, ответ его был совершенно другим, но я не столь уверен, что наша мама была бы довольна его ответом, да еще его впечатлительному младшему брату).

Итак, я не был уверен, что использование слова "засутенёренный" подходит в точности к ситуации, поэтому поискал в Google слово *pimped* и он мне выдал (я не выдумываю) более 2 500 000 страниц-ссылок. Я решил наугад щелкнуть по одной них и был приятно удивлен, что попал на страницу тюнинга автомобилей. Итак, у меня отлегло от сердца, но поскольку термин *pimped* всего лишь форма прошедшего времени от *pimp* (игра слов: делать тюнинг/сутенерить), я удалил *ed* и получил совершенно другой результат, который вывел меня на интернет-страницу с *Pimp Name Generator* (Генератор названия тюнинга/Генератор клички сутенера) и, конечно, я не мог остаться в неведении, каким было бы мое имя в качестве сутенера/название тюнинга (на всякий случай, если бы я когда-либо писал книгу о настройке автомобилей или жизни моего брата), и, оказалось, это было *Silver Tongue Scott Slither* (Серебряный Язык Скотт Слитэр) (хотя лично я надеялся на нечто более впечатляющее типа *Snoop Scotty Scott* (Ищейка Скотти Скотт).

Выбор того, что показывать в представлении *Лупа*

Находясь в представлении **Loupe** (Лупа) (с увеличенным снимком), помимо отображения большого снимка, вы можете показать данные о снимке в виде текста, наложенного на снимок, в верхнем левом углу области превью. Поскольку работа в представлении **Loupe** (Лупа) выполняется весьма часто, давайте выполним пользовательскую настройку представления **Loupe** (Лупа), отвечающую вашим запросам.

Шаг Один:

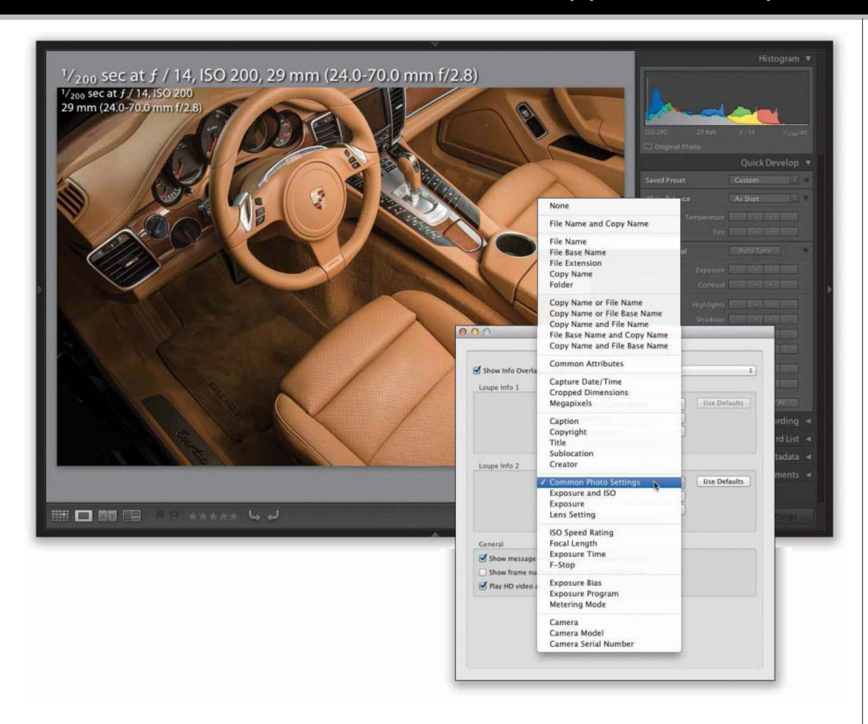
В представлении **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека) щелкните миниатюру и нажмите клавишу **E** клавиатуры, чтобы перейти к представлению **Loupe** (Лупа) (в примере, показанном здесь, я скрыл все, кроме правой области панелей, тем самым увеличивая снимок в представлении **Loupe** (Лупа)).



Шаг Два:

Быстрой клавишей **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**) вызовите диалоговое окно **Library View Options** (Опции отображения Библиотеки) и в нем щелкните закладку **Loupe View** (Лупа). Установите галочку в окошке **Show Info Overlay** (Показывать наложение информации), вверху диалогового окна. Всплывающее меню справа позволяет сделать выбор одного из двух типов наложенной информации: **Info 1** (Информация 1) накладывает имя файла снимка (крупным шрифтом) в верхнем левом углу области превью (как показано здесь). Ниже имени файла, меньшим шрифтом, выводится дата и время съемки фото и его размеры. **Info 2** (Информация 1) также отображает имя файла, а ниже показывает экспозицию, ISO и параметры настройки объектива.





Шаг Три:

К счастью, используя всплывающие меню в рассматриваемом диалоговом окне, можно выбрать, какую информацию обеих ее типов отображать. К примеру, вместо отображения имени файла огромными буквами, из верхнего всплывающего меню секции **Loupe Info 2** (Информация Лупы 2) можно выбрать, скажем, **Common Photo Settings** (Общие атрибуты) (как показано здесь). При выборе этой опции, вместо увеличенного имени файла отображается наложенная информация, подобная той, которая отображается под гистограммой (скорость затвора, диафрагма, ISO и фокусное расстояние объектива), находящейся в верхней панели правой области панелей. Вы можете настроить обе накладываемые информации по отдельности, просто выбирая опции из всплывающих меню секций **Loupe Info 1** и **2** (Информация Лупы 1 и 2). (Помните: верхнее всплывающее меню в каждой секции отображается по-настоящему крупным шрифтом.)



Шаг Четыре:

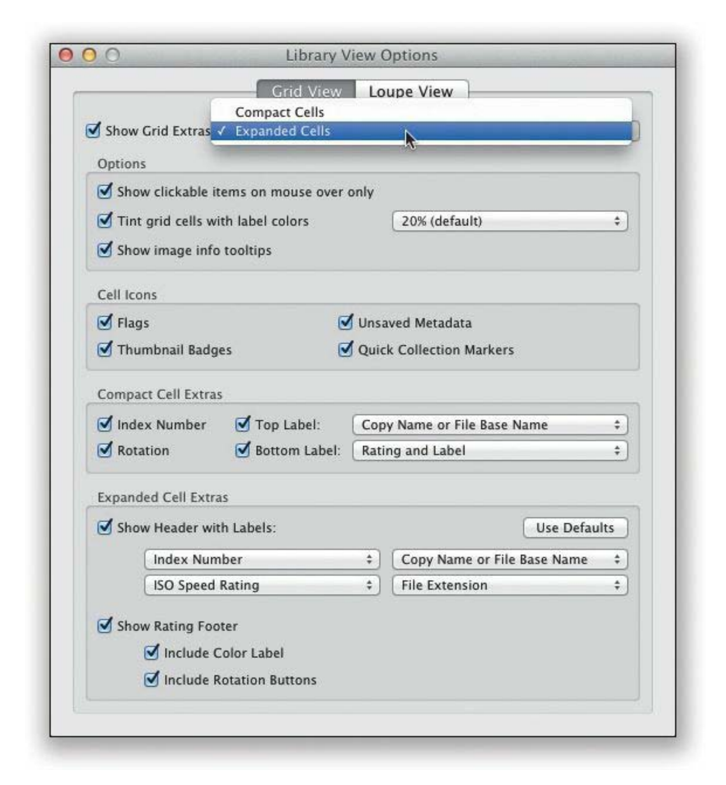
Каждый раз, начиная заново, щелкните кнопку **Use Defaults** (По умолчанию) справа секций **Loupe Info 1** и **2** (Информация Лупы 1 и 2), и появится информация о настройках по умолчанию представления **Loupe** (Лупа). Лично я нахожу текст, появляющийся поверх моих снимков, по большей части очень и очень отвлекающим. Ключевыми являются слова "по большей части". Иногда это удобно. Так что, если вы считаете, что этот текст вам нужен, тогда примите мои рекомендации. (a) Удалите галочку из окошка **Show Info Overlay** (Показывать наложение информации). Установите галочку в окошке **Show Briefly When Photo Changes** (Кратко показывать при изменении фото), ниже всплывающих меню секций **Loupe Info 1** и **2** (Информация Лупы 1 и 2), которая делает наложение временным – когда вы открываете снимок в первый раз, оно появляется на экране примерно на четыре секунды, а затем исчезает. Или же можно поступить так, как поступаю я. (b) Оставьте удаленными галочки в окошках **Show Briefly When Photo Changes** (Кратко показывать при изменении фото), и если вы хотите увидеть информацию наложения, нажмите букву **I**, чтобы переключиться через опции показа **Info 1** (Информация 1), **Info 2** (Информация 2) и отключения функции **Show Info Overlay** (Показывать наложение информации). Внизу диалогового окна, в секции **General** (Основной), есть также флажковое окошко **Show message when loading and rendering photos** (Показывать сообщение при загрузке или обработке фото), которое позволяет выключать короткие сообщения, появляющиеся на экране, типа **Loading** (Загрузка) или **Assigned Keyword** (Назначенное ключевое слово) и проч. Здесь же находятся окошки предпочтительных параметров управления файлами видео.

Выбор того, что показывать в представлении *Сетка*

Небольшие ячейки, в которых находятся миниатюры в представлении **Grid** (Сетка), могут или быть кладезем информации, или отвлекать внимание (в зависимости от того, как вы воспринимаете текст и символы, окружающие снимки), но к счастью, имеется возможность не только настроить количество видимых параметров информации, но и в некоторых случаях точно настроить отображаемый тип информации (конечно, вы помните из Главы 1, что можно переключать информацию ячейки в состояние включена/выключена, нажимая букву **J** на клавиатуре). Теперь же, когда эта информация будет отображаться, она будет в точности той, которая вам нужна.

Шаг Один:

Нажмите клавишу **G**, чтобы перейти к представлению **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека), затем быстрой клавишей **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**) вызовите диалоговое окно **Library View Options** (Опции отображения Библиотеки) (показанное здесь) и щелкните закладку **Grid View** (Сетка) вверху окна (выделенную здесь подсветкой). Наверху диалогового окна есть всплывающее меню **Show Grid Extras** (Отображение эскизов), где можно выбрать опции отображения ячеек – или в виде **Expanded Cells** (Расширенные ячейки), или в виде **Compact Cells** (Компактные ячейки). В виде **Expanded Cells** (Расширенные ячейки) можно показать больше информации.



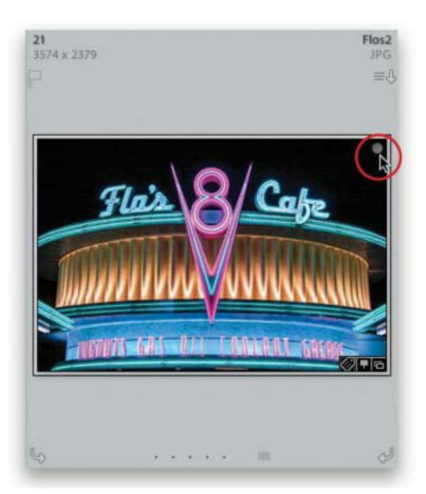
Шаг Два:

Начнем сверху, с секции **Options** (Опции). Вы можете добавить к ячейке флажки и стрелки вращения влево/вправо, а если установите галочку в окошке **Show clickable items on mouse over only** (Показывать содержимое неактивных элементов только при наведении курсора мыши), то они останутся скрытыми, пока вы не наведете мышь на ячейку; тогда они отобразятся, давая возможность их щелкнуть. Если оставить окошко без галочки, то они будут видны все время. Галочка в окошке **Tint grid cells with label colors** (Подкрашивать ячейки эскизов цветом метки) работает только в случае, если вы применили к снимку цветную метку. Тогда серая область вокруг миниатюры снимка приобретает тот же цвет, что и метка. При установленной галочке в окошке **Show image info tooltips** (Показывать подсказки с информацией об изображении), когда вы наводите курсор мыши на элемент информации, находящийся в ячейке (например, флажок **Pick** (Удачный) или метку), появится описание этого элемента. Наведите курсор на миниатюру изображения, и отобразится краткий обзор данных EXIF.





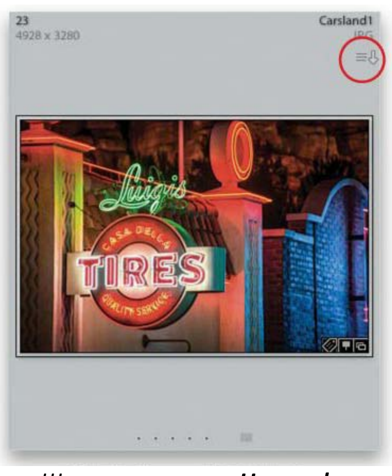
Пиктограммы миниатюры показывают (слева направо), что в снимке есть информация GPS, он добавлен к коллекции, к нему применено ключевое слово, он был обрезан и отредактирован



Черная окружность в правом верхнем углу – на самом деле кнопка; щелкните ее, чтобы добавить этот снимок к вашей ***Quick Collection*** *(Быстрая коллекция)*



Щелкните значок флажка, чтобы отметить снимок как ***Pick*** *(Удачный)*



Щелкните значок ***Unsaved Metadata*** *(Несохраненные метаданные), чтобы сохранить изменения*



Шаг Три:

В следующей, вниз, секции, **Cell Icons** (Значки ячейки), есть две опции для ряда элементов, которые появляются непосредственно на изображении миниатюры снимка, и двух элементов, которые появляются просто в ячейке. Пиктограммы миниатюры, появляющиеся в нижнем правом углу миниатюры, позволяют вам видеть: (a) имеет ли снимок информацию GPS, (b) добавлены ли в снимок ключевые слова, (c) был ли снимок обрезан, (d) был ли снимок добавлен к коллекции и (e) был ли снимок отредактирован в Lightroom (коррекция цвета, резкость и проч.) Эти крошечные пиктограммы фактически являются быстрыми клавишами, доступными по щелчку мыши, так например, для добавления ключевого слова можно щелкнуть пиктограмму **Keyword** (Ключевые слова) (чей значок похож на тег), и это откроет панель **Keywording** (Ключевые слова) и подсветит поле ключевых слов, обеспечивая возможность сразу напечатать новое ключевое слово. Элемент **Quick Collection Marker** (Маркер быстрой коллекции) – окружность черного цвета без заливки (фактически являющаяся кнопкой) – появляется в верхнем правом углу на миниатюре, когда мышь наведена на ячейку. Щелкните этот элемент для добавления снимка к **Quick Collection** (Быстрая коллекция), и элемент будет залит серым и не будет исчезать при удалении курсора с миниатюры. Щелкните этот элемент еще раз для удаления снимка из быстрой коллекции, и серая заливка исчезнет, а сам кружок будет исчезать при удалении курсора мыши с ячейки.

Шаг Четыре:

Остальные две опции в миниатюры не помещают ничего – они добавляют значки только в области ячейки, за пределами миниатюры. При установке галочки в окошко **Flags** (Флажки), вверху слева в ячейке появляется флажок **Pick** (Удачный), и тогда можно щелкнуть этот флажок, чтобы отметить снимок как **Pick** (Удачный) (как показано здесь слева). Установка галочки в последнее окошко этой секции, **Unsaved Metadata** (Несохраненные метаданные), добавляет небольшой значок в верхнем правом углу ячейки (как показано здесь справа), но только если метаданные снимка были обновлены в Lightroom (после прошлого сохранения снимка), и эти изменения в файле еще не были сохранены (это иногда происходит, если вы импортируете снимок типа JPEG, у которого уже есть ключевые слова, рейтинги и проч., примененные к снимку, а затем в Lightroom добавляете ключевые слова или изменяете рейтинг). Если вы видите этот значок, можете щелкнуть его, чтобы вызвать диалоговое окно, которое спрашивает, хотите ли вы сохранить изменения в файле (как показано здесь).

Шаг Пять

Перейдем к нижней секции **Expanded Cell Extras** (Дополнения расширенной ячейки) диалогового окна, где выберем, какую информацию отобразить в верхней области каждой ячейки, имеющей вид **Expanded Cells** (Расширенные ячейки). По умолчанию, здесь отображается четыре различных элемента информации (как показано здесь). Первым вверху слева следует номер индекса (который является количеством ячеек, например, если вы импортировали 63 снимка, номер индекса первого снимка 1, следующих 2, 3, 4 и так далее, пока не достигается 63). Ниже находятся пиксельные размеры снимка (если снимок обрезан, здесь отображаются финальные обрезанные размеры). Далее, вверху справа, находится опция указания имени файла, а ниже – типа файла (JPEG, RAW, TIFF, и т.д.). Чтобы изменить любую из этих меток информации, просто щелкните всплывающее меню и выберите метку, которую вы хотите видеть взамен, из длинного списка информации (как показано в следующем шаге). Между прочим, вы не должны показывать все четыре метки информации – чтобы не показывать метку, просто выберите **None** (Нет) в соответствующем из четырех всплывающих меню.



Шаг Шесть

Хотя для выбора типа отображаемой информации можно использовать всплывающее меню в диалоговом окне **Library View Options** (Опции отображения Библиотеки), проверьте другую возможность. Просто щелкните любую из существующих меток информации, находящуюся в ячейке, и такое же точно всплывающее меню, как в диалоговом окне, появится здесь. В списке меню выберите метку, которую вы хотите отобразить (здесь я выбрал **ISO Speed Rating** (Значение ISO)), и тогда в этом месте будет показано ее значение (как можно видеть здесь справа, этот снимок был снят при ISO 1600).







Шаг Семь:

Внизу секции **Expanded Cell Extras** (Дополнения расширенной ячейки) находится окошко с установленной по умолчанию галочкой. Эта опция добавляет область к нижней части ячейки, называемую **Rating Footer** (Нижний колонтитул рейтинга), в которой отображается звездный рейтинг снимка, а если держать включенными обе галочки в окошках, находящихся под окошком **Show Rating Footer** (Показывать нижний колонтитул рейтинга), то также будет отображена цветная метка и кнопки вращения (которые активизируются щелчком мыши).





Шаг Восемь:

Средняя секция, которую мы пропустили – это секция **Compact Cell Extras** (Дополнения компактной ячейки). Причина, по которой я пропустил ее опции, состоит в том, что они работают очень похоже на опции секции **Expanded Cell Extras** (Дополнения расширенной ячейки), но в секции **Compact Cell Extras** (Дополнения компактной ячейки) есть лишь два поля, которые можно настроить (а не четыре, как в секции **Expanded Cell Extras** (Дополнения расширенной ячейки)). Это имя файла (который появляется слева над миниатюрой) и рейтинг (который появляется слева под миниатюрой). Чтобы изменить информацию, показанную там, щелкните метку всплывающего меню и сделайте свой выбор. Другие два окошка для галочки слева скрывают/показывают индекс (это то, рассмотренное ранее, огромное серое число, появляющееся вверху с левой стороны ячейки), а также стрелки вращения внизу ячейки (которые вы увидите при наведении курсора на ячейку). И последнее: можно перманентно отключить все эти дополнения, удаляя галочку из окошка **Show Grid Extras** (Отображение эскизов) вверху диалогового окна.

Как ускорить и облегчить работу с панелями

Lightroom содержит очень много панелей, и вы можете потратить впустую много времени, скроллируя эти панели вверх и вниз в поиске нужных (особенно, если приходится скроллировать панели, которые никогда вами не используются). Именно по этой причине в моих прямых семинарах по Lightroom я рекомендую: (a) скрывайте панели, которые не используете, и (b) включайте **Solo Mode** (Одиночный режим)), в котором, когда вы щелкаете панель, отображается только эта единственная панель, а остальные свернуты и спрятаны. Здесь рассказывается о том, как использовать эти функции по скрытию панелей.

Шаг Один:

Для начала зайдите в любую боковую панель и щелкните правой клавишей мыши заголовок панели. Появится всплывающее меню со списком всех панелей с этой стороны. Каждая панель с установленной рядом с ней галочкой видима, поэтому, чтобы скрыть панель, просто щелкните ее в этом списке, и это снимет галочку. Например, здесь в правой области панелей модуля **Develop** (Коррекции) я скрыл панель **Camera Calibration** (Калибровка камеры). Кроме того, как я упоминал во введении выше, я всегда рекомендую включать **Solo Mode** (Одиночный режим) (он выбирается в том же меню, как показано здесь).

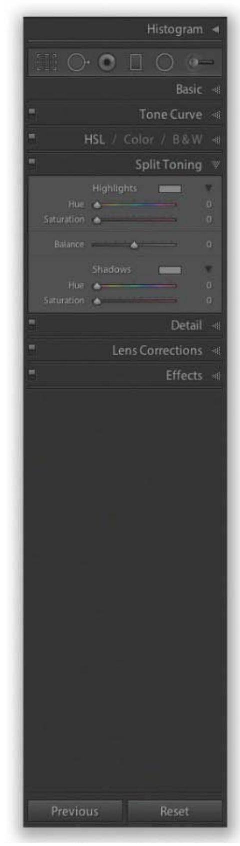


Шаг Два:

Посмотрите на два набора боковых панелей, показанные здесь. Слева показан обычный вид панелей модуля **Develop** (Коррекции). Я вношу корректировку в панели **Split Toning** (Раздельное тонирование), но остальные панели также открыты над и под ней (что мне мешает), и я должен делать прокрутку, просто чтобы добраться до нужной мне панели. Взгляните на тот же набор панелей справа, при включенном режиме **Solo Mode** (Одиночный режим) – все прочие панели свернуты в заголовки, позволяя сконцентрироваться на панели **Split Toning** (Раздельное тонирование). Чтобы работать в другой панели, я просто щелкаю ее название, и панель **Split Toning** (Раздельное тонирование) автоматически сворачивается в свой заголовок.



*Правая область панелей модуля **Develop** (Коррекции) с выключенным **Solo Mode** (Одиночный режим)*



*Правая область панелей модуля **Develop** (Коррекции) с включенным **Solo Mode** (Одиночный режим)*

Использование в Lightroom двух мониторов

Lightroom поддерживает использование двух мониторов, так что вы можете работать над снимком на одном экране и одновременно видеть огромную полноэкранную версию этого снимка на другом. Но в функции **Dual Display** (Второй монитор) Adobe пошел гораздо дальше, и настроив ее, можно делать ряд потрясающих вещей (и этот раздел о том, как настроить эту функцию).



Шаг Один

Элементы управления функции **Dual Display** (Два монитора) находятся в верхнем левом углу панели **Filmstrip** (Кинопленка), в виде двух кнопок (они показаны здесь в красном овале). Одна кнопка, **Main Window** (Основной режим), для главного монитора, маркирована как "1", а другая, **Second Window** (Второе окно), для второго монитора, маркирована как "2". Если нет второго подключенного монитора, то щелчок кнопки **Second Window** (Втрое окно) просто вызывает второе изображение в отдельном плавающем окне (как показано здесь).





Шаг Два:

Если имеется второй монитор, подключенный к компьютеру, то при щелчке кнопки **Second Window**, на втором дисплее появляется отдельное плавающее окно в полноэкранном режиме, в представлении **Loupe** (Лупа), (как показано здесь). Это установка по умолчанию, которая позволяет видеть в Lightroom на одном дисплее интерфейс и элементы управления, а на втором – увеличенное изображение.

Шаг Три

Можно полностью контролировать то, что отображается на втором дисплее, используя всплывающее меню **Secondary Window** (Второе окно), показанное здесь (для его появления просто щелкните-и-держите нажатой кнопку **Second Window** (Второе окно)). Например, на втором дисплее снимки можно отобразить в представлении **Survey** (Обзор), выбрать одно из изображений обзора, а на главном дисплее выбрать режим **Loupe** (Лупа), и это изображение появится на главном дисплее, увеличенное, насколько позволяют границы интерфейса (как показано внизу). Между прочим, для получения быстрых клавиш перехода в представления **Survey** (Обзор), **Compare** (Сравнение), **Grid** (Сетка), **Loupe** (Лупа) на втором мониторе, просто добавьте клавишу **Shift** к быстрым клавишам перехода к этим представлениям на главном мониторе (так, быстрая клавиша **Shift+N** переключает второй дисплей в представление **Survey** (Обзор) и т.д.).







СОВЕТ: Обмен экранами

Если вы хотите обменять экраны, отображаемые на мониторах (так чтобы главный экран, панели и проч., появлялось бы на втором мониторе, а экран представления **Loupe** (Лупа) появлялся бы на главном мониторе), то если главный дисплей находится в полноэкранном режиме, нажмите **F**, чтобы выйти из полноэкранного режима и видеть заголовок окна главного интерфейса в верхней его части. Затем просто перетащите эту панель с заголовком вправо, пока экран главного дисплея не переместится на второй дисплей, и произойдет автоматический обмен экранами главного и дополнительного мониторов.








Шаг Четыре:

Помимо простого увеличения снимка в режиме **Loupe** (Лупа), **Second Window** (Второе окно) предоставляет другие замечательные возможности. Например, щелкните кнопку **Second Window** (Второе окно) и выберите **Loupe – Live** (Лупа динамичная) из всплывающего меню **Secondary Window** (Второе окно), затем просто наведите курсор на главном мониторе на миниатюры в представлении **Grid** (Сетка) (или **Filmstrip** (Кинопленка)) и увидите, как второй монитор мгновенно отобразит представление **Loupe** (Лупа) любого снимка, на который наведен курсор (здесь можно видеть, что на главном мониторе выбран третий снимок, но изображение, показываемое на втором мониторе – то, на которое в данный момент наведен курсор, а именно четвертое изображение).




Шаг Пять

Еще одной опцией является представление лупы под названием **Loupe – Locked** (Лупа блокирована), и когда она выбрана из всплывающего меню **Secondary Window** (Второе окно), на втором мониторе происходит фиксация любого изображения, отображаемого в настоящее время в представлении **Loupe** (Лупа). Это позволяет видеть и редактировать другие изображения на главном мониторе (чтобы возвратиться туда, где вы кончили, просто отключите опцию **Loupe – Locked** (Лупа блокирована) повторным ее выбором во всплывающем меню).

Шаг Шесть

На втором дисплее вверху и внизу области изображений будут видны панели навигации. Чтобы их скрыть и оставить на экране только само изображение, щелкните небольшие серые стрелки вверху и внизу экрана.



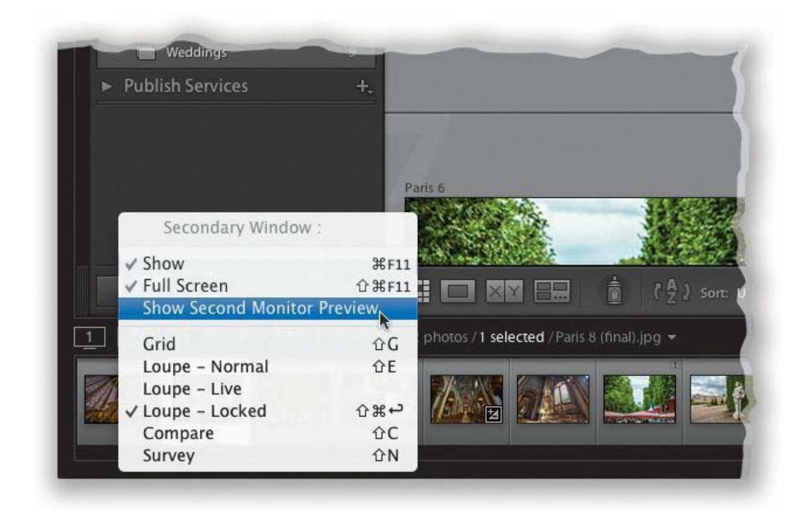
Здесь второй монитор имеет вид по умолчанию, с видимыми вверху и внизу панелями навигации



Здесь панели навигации второго монитора скрыты для увеличения изображения

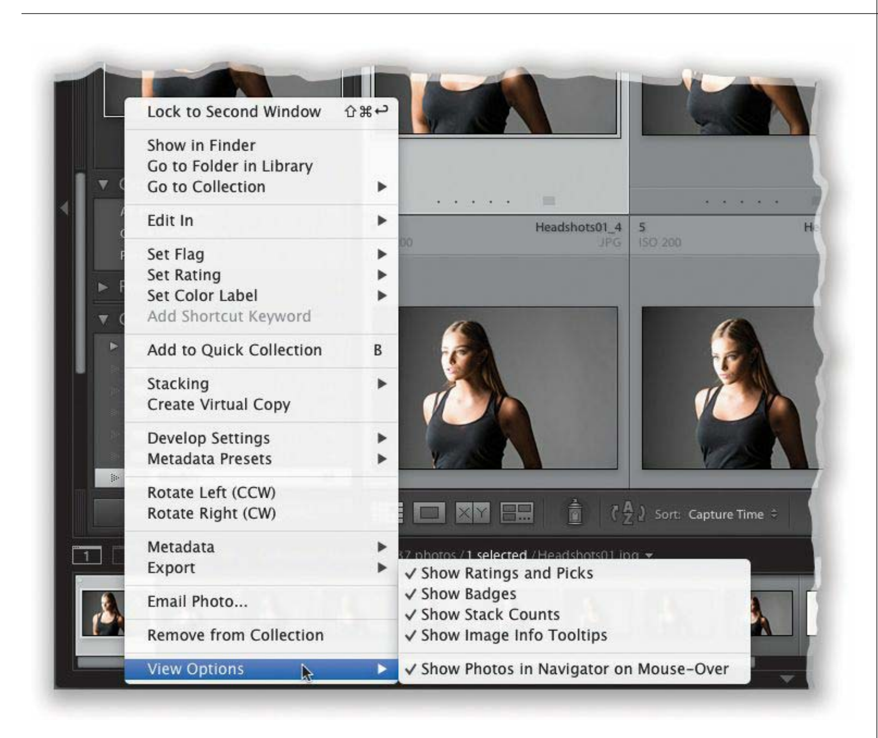
СОВЕТ: Просмотр превью на втором мониторе

Во всплывающем меню **Secondary Window** (Второе окно) есть опция **Show Second Monitor Preview** (Просмотр превью на втором мониторе), выбор которой вызывает на главном мониторе маленькое плавающее второе окно монитора, отображающее все, что видно на втором мониторе. Такой режим удобен для презентаций, где второй дисплей выполняет функции проектора и находится позади вас (а вы обращены лицом к аудитории), или в случаях, где вы показываете клиенту работу на втором мониторе, отвернутом от вас. (При таком показе клиент не видит элементы управления, панели и прочие отвлекающие вещи).



Так же, как при выборе, какую информацию о снимке показывать в представлении **Grid** (Сетка) и **Loupe** (Лупа), вы можете выбрать, какую информацию показывать в панели **Filmstrip** (Кинопленка). Поскольку панель **Filmstrip** (Кинопленка) довольно узкая по высоте, я думаю, что управлять тем, что появляется здесь, даже более важно, так как в противном случае нагромождение ее в высоту только мешают восприятию интерфейса. Хотя я сейчас покажу, как включить/выключить каждую строку информации, я рекомендую полностью отключать вывод информации в панели **Filmstrip** (Кинопленка), чтобы избежать "информационной перегрузки" и визуального нагромождения в и без того переполненном интерфейсе. Но на всякий случай, здесь рассказывается о том, что и как можно отображать.

Выбор того, что показывать в панели *Кинопленка*



Шаг Один

Щелкните правой кнопкой мыши любую миниатюру панели **Filmstrip** (Кинопленка), и появится всплывающее меню (показанное здесь). Внизу этого меню есть команда **View Options** (Опции отображения). Имеется четыре ее опции: опция **Show Ratings and Picks** (Показывать рейтинги и флажки) добавляет крошечные флажки и звездные рейтинги в ячейки панели **Filmstrip** (Кинопленка). Выбор **Show Badges** (Показывать значки/пиктограммы),добавляет в миниатюры миниверсии тех же пиктограмм, которые можно видеть в представлении **Grid** (Сетка) (и которые показывают, находится ли снимок в коллекции, были ли применены ключевые слова, обрезан ли снимок или было ли изображение корректировано в Lightroom). Выбор **Show Stack Counts** (Показывать количество фото в стеке) добавляет значок стека с числом изображений в стеке. Последняя опция, **Show Image Info Tooltips** (Показывать подсказки с информацией об изображении), срабатывает при наведении в панели **Filmstrip** (Кинопленка) курсора мыши на изображение – появляется небольшое окно, показывающее информацию, выбранную вами в диалоговом окне **View Options** (Опции отображения) для наложения **Info 1** (см. страницу 120).



Шаг Два:

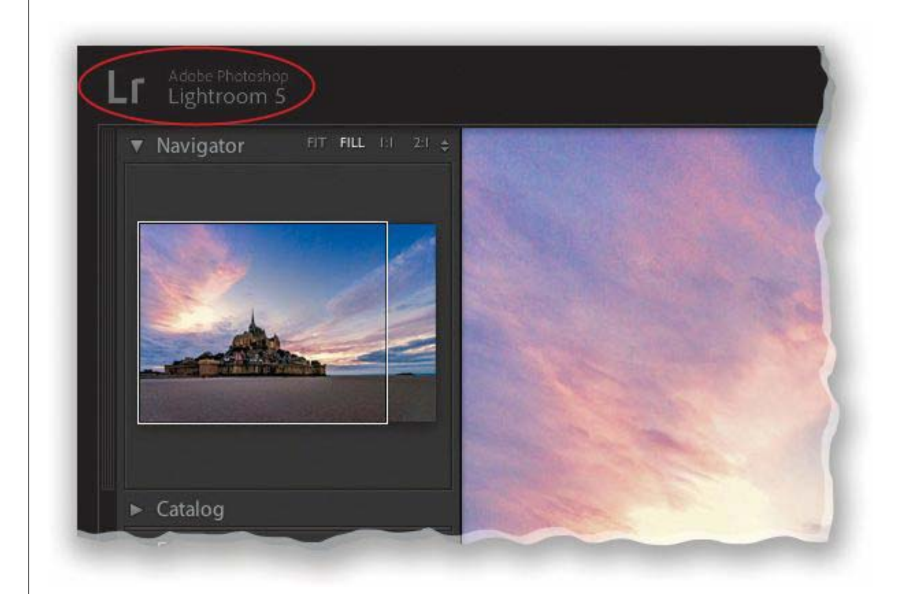
Вот на что похожа панель **Filmstrip** (Кинопленка), когда рассмотренные опции отключены (вверху) и когда все они включены (внизу). Вы можете видеть флажки, звездные рейтинги, и пиктограммы на миниатюрах (с предупреждениями о несохраненных метаданных); кроме того, я навел курсор на одну из миниатюр для появления небольшого всплывающего окна с информацией о снимке. Панель пустая или загроможденная – выбор за вами.

Добавление в интерфейс названия или логотипа студии

Когда я впервые увидел Lightroom, одной из поразивших меня функций была возможность замены логотипа Adobe Photoshop Lightroom (в левом верхнем углу интерфейса) на название студии или логотип студии. Я хочу сказать, что когда вы делаете презентацию, это производит на клиента по-настоящему хорошее впечатление (как будто Adobe спроектировал Lightroom специально для вас), но создание личной надписи обеспечивает значительно большие возможности, чем просто придание Lightroom пользовательского вида (однако для начала здесь мы рассмотрим настройку пользовательского вида Lightroom).

Шаг Один:

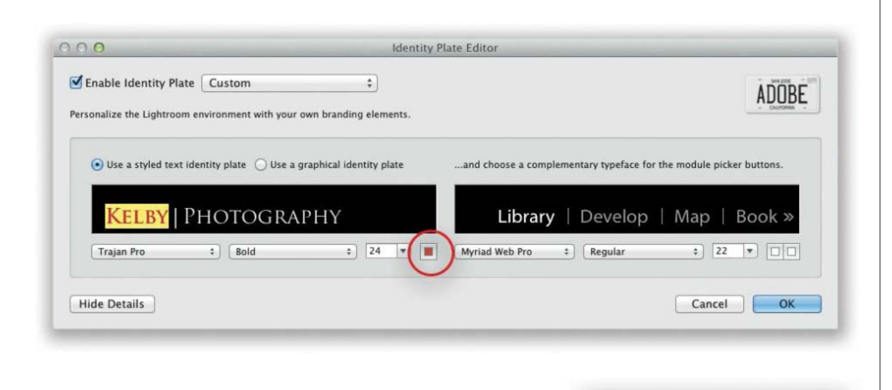
Во-первых, здесь, в верхнем левом углу интерфейса Lightroom, есть увеличенный логотип Lightroom, в который мы заходим, когда начинаем его замену в Шаге Два. В этом месте можно изменить логотип Lightroom, или используя текст (можно также изменять текст в названиях модулей в панели задач в верхнем правом углу), или заменяя логотип графическим изображением вашего собственного логотипа (далее мы рассмотрим оба варианта).



Шаг Два:

Зайдите в меню **Edit** (Правка) (меню Lightroom на Mac) и выберите команду **Identity Plate Setup** (Настройка личной надписи) для вызова диалогового окна **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) (показанного здесь). По умолчанию, в середине диалогового окна, в большом черном текстовом поле, находится имя, выделенное подсветкой, под которым зарегистрировано ваше программное обеспечение. Для замены логотипа Adobe Photoshop Lightroom 5, показанного выше, установите галочку в окошке **Enable Identity Plate** (Включить личную надпись) слева наверху диалогового окна. Если вы не хотите вставлять свое имя в личную надпись, просто напечатайте то, что вы хотите (название вашей компании, студии и т.д.), затем, сохраняя шрифт подсвеченным, выберите шрифт, тип шрифта (**Regular** (Стандарт), **Bold** (*полужирный*), **Italic** *(курсив)*, **Bold Italic** (*курсив полужирный*)), а также размер шрифта из всплывающих меню (расположенных сразу под текстовым полем).





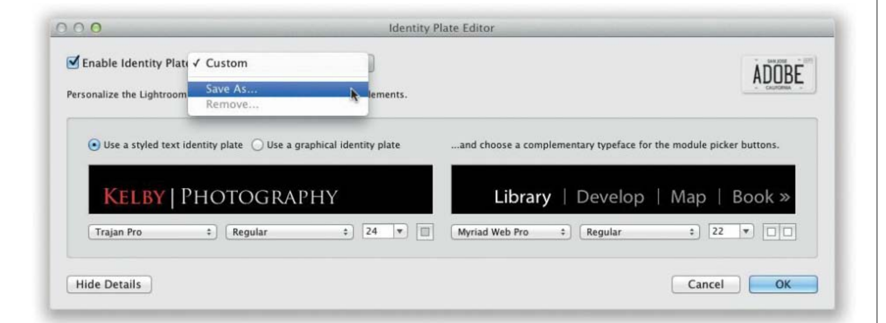
Шаг Три:

Если вы хотите изменить только какую-то часть текста (например, изменить шрифт одного из слов или размер шрифта или цвет слова), просто перед изменением подсветите слово, которое вы хотите корректировать. Для изменения цвета щелкните небольшой квадратный цветной образчик справа от всплывающего списка размеров шрифта (он выделен здесь красным кружком). Это вызывает панель **Color/s** *(Цвет/а)* (на нижнем левом рисунке показана панель цветов PC, а на правом – цветов Macintosh). Выберите нужный цвет текста, а затем закройте цветовую панель.



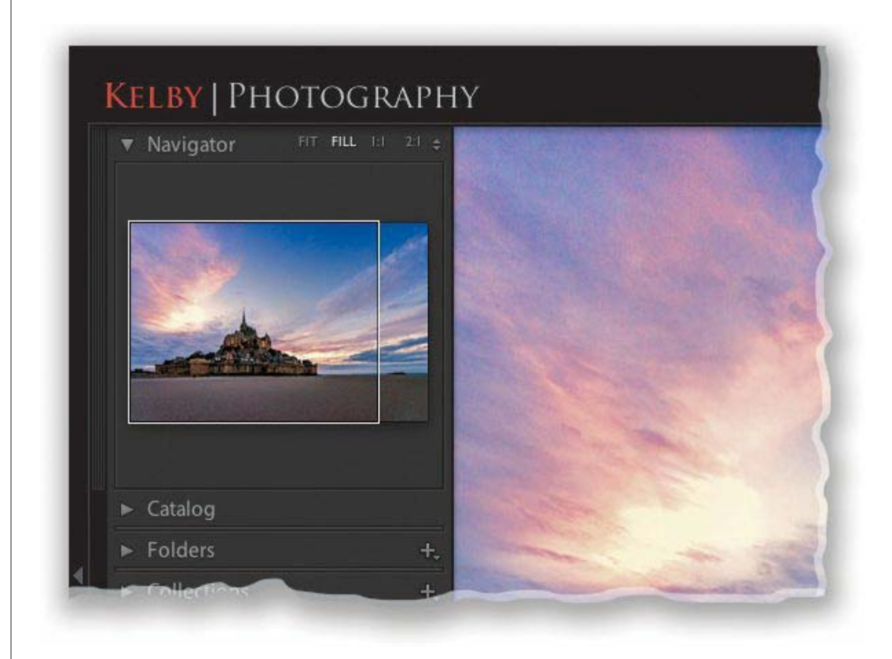
Шаг Четыре:

Добившись желаемого вида пользовательской **Identity Plate** (Личная надпись), сохраните ее, потому что сохранение личной подписи на самом деле не только заменяет текущий логотип Adobe Photoshop Lightroom 5 – оно позволяет добавлять новый пользовательский текст **Identity Plate** (Личная надпись) (или логотип) к любому слайд-шоу, веб-галерее или итоговой печати, выбирая его из всплывающего меню **Identity Plate** (Личная надпись) во всех трех модулях (такого нельзя делать, когда эта часть панели остается просто логотипом по умолчанию). Для сохранения пользовательской личной надписи откройте всплывающее меню **Enable Identity Plate** (Включить личную надпись), выберите опцию **Save As** (Сохранить как) (как показано здесь). Дайте личной надписи описательное имя, щелкните **OK**, и она сохранится. Начиная с этого места, она будет всегда под рукой во всплывающем меню **Identity Plate** (Личная надпись), откуда вы можете получить ее с такими же параметрами – пользовательским текстом, шрифтом и цветом – всего лишь одним щелчком.



Шаг Пять:

После щелчка кнопки **OK** новый текст **Identity Plate** (Личная надпись) заменит логотип Adobe Photoshop Lightroom 5, который находился в левом верхнем углу (как показано здесь).



Шаг Шесть:

Если вы хотите вместо этого использовать графическое изображение (такое, как логотип вашей компании), снова зайдите в окно **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи), но на этот раз щелкните радиокнопку **Use a graphical identity plate** (Графическая личная надпись) (как показано здесь), включив ее вместо радиокнопки **Use a styled text identity plate** (Текстовая личная надпись). Затем щелкните кнопку **Locate File** (Выбрать файл) (расположенную над кнопкой **Hide/Show Details** (Скрыть/Показать подробности) в нижнем левом углу) и найдите файл своего логотипа. Вы можете поместить свой логотип на черный фон, чтобы он гармонировал с фоном Lightroom, или можете в Photoshop сделать фон прозрачным и сохранить файл в формате PNG (который сохраняет прозрачность). Затем щелкните кнопку **Open** (Открыть) (Mac: **Choose**), чтобы сделать это графическое изображение своей личной надписью).

Примечание: Чтобы предотвратить графическую личную надпись от подрезания, удостоверьтесь, что она в высоту не превышает 57 пикселов.





Шаг Семь:

После щелчка кнопки **OK**, логотип Adobe Photoshop Lightroom 5 (или пользовательский текст – если он был вставлен сюда последним), заменяется новым графическим файлом вашего логотипа (как показано здесь). Если он вам подходит, не забудьте сохранить его как пользовательскую **Identity Plate** (Личная надпись), выбирая опцию **Save As** (**Сохранить** как) из всплывающего меню **Enable Identity Plate** (Включить личную надпись) вверху диалогового окна.



Шаг Восемь:

Если вы в какой-то момент решите, что хотите вместо пользовательского вернуть обратно оригинальный логотип Lightroom, просто возвратитесь в окно **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) и снимите галочку в окошке **Enable Identity Plate** (Включить личную надпись) (как показано здесь). Помните, что позже в книге мы рассмотрим новые личные надписи более подробно, когда опишем модули, которые могут их использовать.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Клавиша "Пробел" в режиме *Лупа*

Чтобы переключить выбранный снимок в представление **Loupe** (Лупа), просто нажмите клавишу "**Пробел**". Как только масштаб изображения изменится согласно представлению **Loupe** (Лупа) по умолчанию (**Fit**), нажмите клавишу "**Пробел**" еще раз, и масштаб изменится в соответствии с любым из коэффициентов масштаба, выбранным в заголовке панели **Navigator** (Навигатор) в последний раз. (По умолчанию, масштаб изображения изменится в значение **1:1**, но если вы щелкнете другой коэффициент изменения масштаба изображения, то "**Пробел**" переключит туда и обратно между масштабами, которые были в первом и измененном коэффициенте масштаба изображения, то есть **Fit** и **1:1**). После увеличения, можно перемещать изображение простым перетаскиванием.

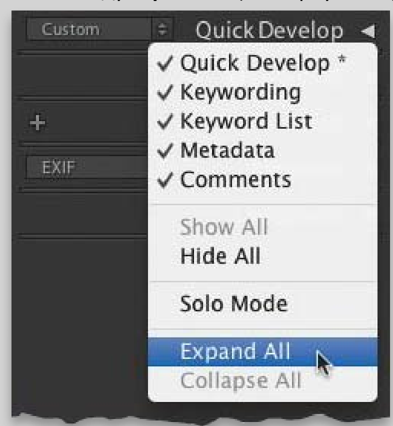
▼ Как скрыть сообщения выполнения



Если вы выбрали опции **Minimal** (Минимальные) или **Embedded & Sidecar** (Встроенные) во всплывающем в окне импорта, то Lightroom приступает к формированию превью изображения более высокого разрешения, только когда вы переходите к просмотру увеличенного превью. Во время формирования такого превью более высокого разрешения, отображается сообщение **Loading** (Загрузка). Вы будете часто видеть подобные сообщения, и если они действуют вам на нервы, то можете их отключить, вызывая быстрой клавишей **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**) диалоговое окно **View Options** (Опции отображения). В этом окне щелкните закладку **Loupe view** (Лупа) (вверху), а затем в секции **General** (Основной) снимите галочку в окошке **Show Message When Loading or Rendering Photos** (Показывать сообщение при загрузке или обработке фото).

▼ Как развернуть сразу все панели

Если вы хотите развернуть все боковые панели с той или другой стороны, щелкните заголовок любой панели правой клавишей мыши и в контекстном меню выберите команду **Expand All** (Развернуть всё).



▼ Переход к 100% виду

В любой момент можно быстро увидеть изображение в 100%-ом полноразмерном представлении, просто нажимая горячую клавишу **Z** на клавиатуре.

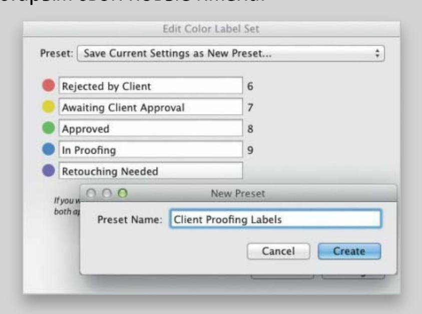
▼ Изменение места, в котором Lightroom меняет масштаб

Когда вы щелкаете для увеличения масштаба снимка, Lightroom увеличивает снимок, но если вы хотите, чтобы область, которую вы щелкнули, оказывалась в центре экрана, вызовите диалоговое окно **Preferences** (Предпочтения) быстрой клавишей **Ctrl+,** (запятая) (Mac: **Command+,**), затем щелкните закладку **Interface** (Интерфейс) и внизу ее установите галочку в окошке **Zoom Clicked Point to Center** (Центр масштабирования в точке щелчка мыши).



▼ Присвойте меткам имена

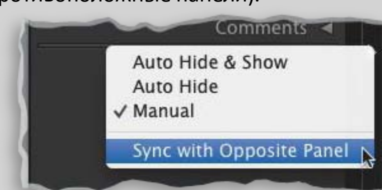
Можно изменить имена, которые в Lightroom присваивает по умолчанию функция **Color Label** (Цветная метка) -- стандартные имена **Red** (Красный), **Blue** (Синий), **Green** (Зеленый) и т.д. (Например, вы могли именовать метку цвета **Green** (Зеленый) как "Принятый", а метку цвета **Yellow** (Желтый) как "Ожидание одобрения клиента", и так далее). Для этого выполните команду меню **Metadata > Color Label Set > Edit** (Метаданные > Установить цветную метку > Правка), чтобы вызвать диалоговое окно **Edit Color Label Set** (Правка набора цветных меток). Затем напечатайте прямо по старым свои новые имена.



Числа справа от первых четырех цветных меток – быстрые клавиши применения этих меток (**Purple** (Фиолетовый) не имеет быстрой клавиши). Закончив с именами, выберите опцию **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки в новый пресет) из всплывающего списка **Preset** (Пресет) наверху диалогового окна, и дайте пресету имя. Теперь, когда вы применяете метку, на экране будет видно "Одобренный" или "В проверке" или еще что-либо, выбранное вами. (Кстати, для присвоения новых имен также используется подменю команды меню **Photo > Set Color Label** (Фото > Установить цветную метку)).

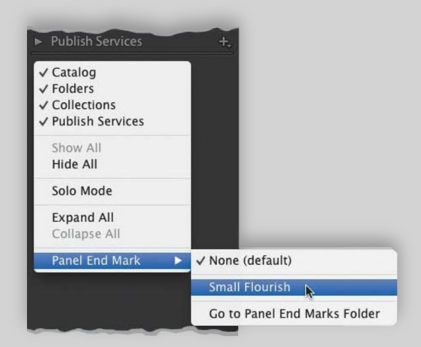
Как связать панели, чтобы они закрывались одновременно

При установке панелей в режим **Manual** (Вручную) (вы показываете и скрываете их, щелкая маленькие серые треугольники), вы можете настроить их так, что если вы закрываете одну сторону, другая сторона также закрывается (или если вы закрываете верхнюю панель, нижняя также закрывается). Чтобы сделать это, щелкните правой кнопкой мыши один из небольших серых треугольников и из контекстного меню выберите опцию **Sync With Opposite Panel** (Синхронизировать противоположные панели).



Советы знатоков Lightroom > >

▼ Можно изменить узор под самой нижней панелью



Lightroom использует небольшие узоры-завитушки (называемые знаком конца) ниже последней панели в боковых панелях, сообщающие, что эта панель последняя. По умолчанию, в Lightroom 5 знак конца отключен, но вы можете добавить встроенный рисунок или свой собственный. Чтобы добавить встроенный знак конца, щелкните правой кнопкой мыши ниже последней панели (вам, вероятно, придется сначала свернуть несколько панелей), а затем в контекстном меню выберите команду **Panel End Mark** (Знак конца панели), а в подменю выберите знак **Small Flourish** (~~Малый расцвет~~ [Малая завитушка – ***А.Л.***]). Вы можете также создать свои собственные знаки конца (удостоверьтесь, что они находятся на прозрачном фоне и сохранены в формате PNG), затем выберите **Go to Panel End Marks Folder** (Перейти в папку знаков конца панели) из подменю команды **Panel End Mark** (Знак конца панели). Это папка, в которую вы их перетащите и откуда их выберете.

▼ Как скрыть неиспользуемые модули

Если есть модули, которые вы не используете вообще (возможно, это модули **Web** или **Slideshow** (Слайд-шоу)), их можно скрыть из интерфейса (в конце концов, если вы не используете их, зачем видеть их повседневно, не так ли?) Щелкните правой кнопкой мыши имя любого модуля (например, **Develop** (Коррекции)), и появится всплывающее меню с именами панелей. По умолчанию, все они снабжены галочкой, то есть все видимы. Так что просто выберите, какую из них вы хотите скрыть, и она исчезнет из видимости. Хотите скрыть еще модуль? Проделайте то же еще раз.

▼ Просмотрите общие атрибуты

Если вы хотите увидеть, установлен ли в изображении флажок или звездный рейтинг, используйте команду **Common Attributes** (Общие атрибуты) контекстного



меню ячейки миниатюры (вызываемого щелчком правой кнопки мыши вверху ячейки), и если вы выбираете атрибут в качестве одного из критериев отображения, то он будет показан вверху ячейки с изображением.

▼ Изменение цвета фона интерфейса Lightroom



Можно изменить средний серый цвет фона, на котором появляются снимки, щелкая правой кнопкой мыши фон где угодно, и выбирая из контекстного меню различные цвета и/или текстуру фона.

▼ Удаляйте устаревшие резервные копии для экономии места

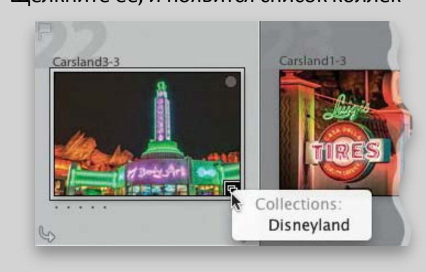
Обычно я создаю резервную копию каталога Lightroom один раз в день (по окончании рабочего дня и закрытии Lightroom; (см. Главу 2 для более подробной информации). Проблема состоит в том, что через некоторое время накапливается много резервных копий и через несколько месяцев у вас появляются старые, неактуальные копии, занимающие место на жестком диске (практически мне нужны только одна или две резервных копии. В конце концов, я не буду восстанавливать каталог из резервной копии трехмесячной давности). Итак, заходите время от времени в папку Lightroom и удаляйте устаревшие резервные копии.

▼ Секретный прием форматирования личной надписи

В окне **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) удивительно неудобно форматировать текст, особенно многострочный (возможность использовать многострочный текст можно считать завуалированной рекомендацией). Но есть хороший прием: создайте текст в каком-либо продвинутом текстовом редакторе, потом выберите и скопируйте текст в память. Вернитесь обратно в окно **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) и вставьте этот уже форматированный текст прямо в текстовое поле, и оно поддержит шрифт и атрибуты расположения.

▼ Пиктограмма новой коллекции

Если изображение находится в коллекции, то в нижнем правом углу миниатюры Lightroom создает пиктограмму (в виде двух наложенных прямоугольников). Щелкните ее, и появится список коллек-



ций, в которых находится снимок. Переход в нужную коллекцию осуществляется просто ее щелчком.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/80 сек | Фокусное расстояние: 24 мм | Диафрагма: f/3.5





ГЛАВА 4

EDITING ESSENTIALS
(САМЫЕ НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ)
как обрабатывать фотографии

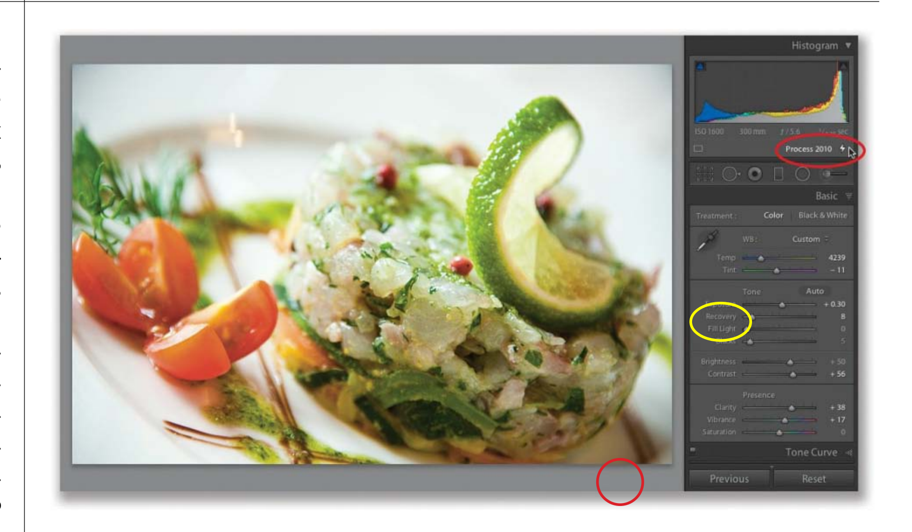
Мне, пожалуй, нравится подзаголовок, приведенный выше – *Как обрабатывать фотографии* – потому что даже при том, что он выглядит прямой ссылкой на модуль Develop (коррекция, а также хим. обработка в фотографии) Lightroom, название самого этого модуля прямо заимствовано из того процесса обработки, который мы вели в темной комнате – проявления снимков. Конечно, эта глава не о проявлении отпечатков, которое выплеснуто в окно современной технологией, но мы не касаемся подобных языковых тонкостей, потому что вместо этого нас радует факт, что теперь мы можем обрабатывать снимки, не соприкасаясь с опасными химикатами. Конечно, если оценить былые времена с высоты прошедших лет (а всего-то порядка 10 лет назад), мы не особо переживали, что эти химикаты опасны, так что если бы мы проявляли пленку Кодак T-MAX P3200 в темной комнате и кто-то из нас испытывал бы сильную жажду, он бы просто сделал добрый глоток химиката Hypo Clearing Agent (который мы использовали для удаления корректирующего слоя с бумаги fiber-based , но черт побери, если он не был на вкус, как уэльский виноградный сок, таким образом, мы до ухода прикончили бы один-два пакета и прихватили бы сандвич и чипсы). Так или иначе, в то время это казалось хорошей идеей, но впоследствии мой приятель по темной комнате Франк заработал огромный зоб в форме здания Трансамерики, так что мы вернулись к Hypo Clearing и просто присосались к Indicator Stop Bath (нам нравились их небольшие оранжево-розовые бутылки. Сегодня мы держали бы их в холодильнике и даже брали бы их на пикники). Так или иначе, то было другое время. Теперь мы знаем больше, так что курим без остановки и важно вышагиваем в защитных фотожилетах.

Отображаются не такие ползунки? Сначала прочитайте это!

Примечание: Если вы обновляетесь от Lightroom 4, то можете пропустить весь этот раздел. По сравнению с Lightroom 3, Adobe сделал по-настоящему радикальное обновление обработки изображений в отношении шума и резкости (обновление называется "версия процесса", и до Lr3 версия процесса была основана на технологии 2003 года). Теперь, в Lightroom 4, сделано еще более мощное обновление версии процесса (с использованием технологии 2012 года и способов, обеспечивающими намного лучший результат). Но если вы открываете изображения, отредактированные в версиях Lightroom 2 или 3, нужно иметь в виду ряд важных вещей.

Шаг Один:

Если изображения импортируются из карты памяти камеры, это новые изображения, которые еще не редактировались в предыдущих версиях Lightroom, таким образом, вы сразу пользуетесь преимуществами последней версии процесса (упомянутой выше). Однако если вы обновите Lightroom, и у вас есть изображения, которые были отредактированы в Lightroom 2 или 3 (или в Adobe Camera Raw 6 или в более ранней версии), вам предоставляется выбор – или придерживаться старой технологии обработки, или обновить ее к новой (причем значительно улучшенной) версии 2012 года (обновляйте обязательно!!). Итак, как можно узнать, использует изображение старую или новую версию процесса? Это можно выяснить в модуле **Develop** (Коррекции), и один из двух способов – взглянуть на нижний правый угол изображения. Если там есть значок восклицательного знака (он выделен здесь красным кружком), используется старая версия.



Шаг Два:

Другой способ – просто взглянуть на вид панели **Basic** (Основные). Если на ней находятся ползунки старых версий Lightroom, такие как **Recovery** (Восстановление) и **Fill Light** (Заполняющий свет) (как показано в Шаге Один в желтом овале) – изображение было отредактировано с использованием старой версии процесса. Чтобы обновиться к новой версии, просто щелкните непосредственно упомянутый значок восклицательного знака, и откроется диалоговое окно, которое вы видите здесь, поясняющее, что может сделать новая технология обработки и что предоставляемая опция просто обновляет этот снимок или все снимки, выбираемые в настоящее время или видимые в панели **Filmstrip** (Кинопленка) (это полностью ваш выбор). Если вы хотите увидеть изображения до и после обновления, установите галочку в окошке **Review Changes Via Before/After** (Просмотр изменений до и после), и вы сможете увидеть различие.





Шаг Три:

Между прочим, если вы щелкнете кнопку **Cancel** (Отменить), ничего плохого не случится – изображение останется, как есть, с использованием старой версии процесса. Итак, просто щелкните **Cancel** (Отменить), если хотите придерживаться старой версии. Но сейчас наша цель – продвигаться вперед. Поэтому щелкните кнопку **Update** (Обновить). Как только вы сделаете это, взгляните на панель **Basic** (Основные) и увидите 4 новых ползунка Lightroom, в том числе **Highlights** (Света), **Shadows** (Тени), **White** (Белые), а ползунки **Recovery** (Восстановление) и **Fill Light** (Заполняющий свет) исчезнут (подробнее об этом позднее в этой главе). Если теперь вы посмотрите на изображение, и по какой-либо причине вам не понравится то, что сделала новая технология обработки, можете всегда отрегулировать ползунки, чтобы результат вам нравился, или просто нажать быструю клавишу **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**), чтобы отменить обновление.



Шаг Четыре:

Здесь показан снимок до и после коррекции, и я думаю, что обновление стоило того, обеспечивая значительно лучшие **Clarity** (Четкость) и **Contrast** (Контраст) и меньшую потерю в светах (хотя я не уверен, будет ли видна большая часть этих улучшений при печати страницы книги на печатной машине). Я могу утверждать: у меня еще не было случая, чтобы мне больше нравилась старая версия. Между прочим, если вы временно пропустили обновление, всегда можете обновить снимок позже, выполняя команду меню **Settings > Process** (Установки > Версия процесса) и выбирая из открывшегося списка версию 2012 (Current) (2012 (Текущий)). Просто из любопытства, выберите для этого файла версию 2010 или 2003 года, чтобы увидеть, насколько улучшились возможности коррекции.



СОВЕТ: Включите функцию *Версия процесса* при синхронизации или копировании установок

Всякий раз, когда вы синхронизируете или копируете установки, удостоверьтесь, что в диалоговом окне **Synchronize Settings** (Синхронизировать установки) или **Copy Settings** (Копировать установки) остается установленной галочка в окошке **Process Version** (Версия процесса). При снятой галочке вы будете получать разные результаты, синхронизируя или копируя установки к изображениям, используя разные версии процесса.

Настройка баланса белого

Я всегда начинаю редактирование снимков в первую очередь с установки баланса белого, потому что если вы разобрались с балансом белого, цвета делаются правильными и уходит значительная часть проблем коррекции цвета. Баланс белого настраивается в панели **Basic** (Основные) – панели Lightroom с самым неудачным названием. Она должна быть названа Essentials (Самое необходимое для редактирования), потому что содержит самые важные и чаще всего используемые элементы управления во всем модуле **Develop** (Коррекции).

Шаг Один:

Зайдите в модуль **Library** (Библиотека), щелкните снимок, который вы хотите отредактировать, и затем нажмите букву **D** на клавиатуре, чтобы перейти в модуль **Develop** (Коррекции). Между прочим, вы, вероятно, полагаете, что поскольку нажатие **D** вызывает модуль **Develop** (Коррекции), то клавиша **S** должна бы вызывать **Slideshow** (Слайд-шоу), **P** – Print (Печать), **W** – Web и т.д., правильно? К сожалению, нет – это было бы слишком просто. Нет, только **Develop** (Коррекции) вызывается первой буквой. (Увы нам!) Так или иначе, в модуле **Develop** (Коррекции) все элементы управления редактированием находятся в правой области панелей, а снимок отображается с использованием баланса белого, который был установлен на цифровой камере (и который называется **As Shot** (Как снято)).



Шаг Два:

Элементы управления баланса белого находятся наверху панели **Basic** (Основные), там же находится всплывающее меню **WB** (ББ) –White Balance (Баланс белого), в котором можно выбрать те же пресеты баланса белого **As Shot** (Как снято), которые были установлены в камере (как показано здесь). (*Примечание:* большое различие между обработкой изображений JPEG и TIFF, с одной стороны, и RAW, с другой, состоит в том, что такой полный список пресетов вы получаете только в случае, если снимок в формате RAW. Для JPEG есть только один пресет – **Auto** (Автоматически)).





Шаг Три:

На снимке в Шаге Один кожа модели выглядит немного красноватой (хорошо, пурпурного оттенка, если быть точным), и общий тон снимка как бы лишен присущей человеческой коже теплоты, а потому определенно нуждается в коррекции баланса белого. (*Примечание:* Если вы хотите использовать это изображение, можете загрузить его с адреса http://kelbytraining.com/ books/ LR5). Мы должны сделать снимок более теплым, поэтому выберите опцию **Daylight** (Дневной свет) из всплывающего меню **White Balance** (Баланс белого) и посмотрите, как выглядит снимок (как можно здесь видеть, кожа модели получилась несколько лучше, но имеет желтый оттенок, таким образом, по всей видимости, для его тона кожи имеется слишком много желтого). Следующие в списке два пресета **White Balance** (Баланс белого) дают еще больше теплоты (больше желтизны): **Cloudy** (Облачно), небольшое усиление теплоты и **Shade** (В тени) – чрезмерную теплоту. Для дальнейшей работы выберем пресет **Cloudy** (Облачно) (результат показан здесь), и теперь в целом снимок выглядит теплее, чем нужно.



Шаг Четыре:

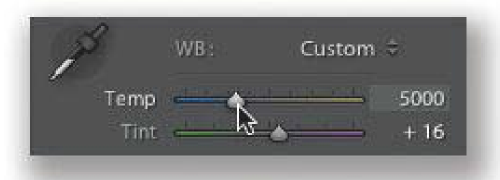
Выбор следующих двух по списку – **Tungsten** (Лампа накаливания) или **Fluorescent** (Лампа дневного света) – дает ненормально синий цвет, так что их следует отвергнуть, а **Flash** (Вспышка) достаточно близка к **Daylight** (Дневной свет), так что она также вне игры. Давайте выберем баланс белого **Auto** (Автоматически) (показанный здесь). Хотя результат не совершенный, он, наверное, лучший из встроенного набора (пожертвуйте минуту и опробуйте каждый пресет из списка, чтобы точно видеть, как они корректируют снимок). Между прочим, последний пресет в списке на самом деле вовсе не пресет – **Custom** (Заданный) означает, что вы создаете баланс белого вручную, используя два ползунка под всплывающим меню **WB** (ББ). Теперь, когда вы имеете представление об этих пресетах, вот что я рекомендую. Во-первых, быстро пробегите все пресеты и посмотрите, не попадает ли один из них "точно в цель" (это происходит чаще, чем думается). Если точного попадания нет, выберите пресет, самый близкий к идеалу (в данном случае, я предвкушал, что таким будет пресет **Auto** (Автоматически), но это определенно "выстрел мимо" – модель выглядит несколько синеватым (холодным)).

Шаг Пять

Итак, теперь, после выбора прикидочного пресета, вы можете использовать ползунки **Temp[erature]** (Температура) и **Tint** (Оттенок), чтобы улучшить финальный баланс белого. Здесь я показываю панель **Basic** (Основные) в увеличенном масштабе, чтобы были хорошо видны ползунки **Temp[erature]** (Температура) и **Tint** (Оттенок), потому что Adobe сделал нечто действительно удобное для работы: ползунки снабжены цветными панелями, так что легко предвидеть, что произойдет, если потянуть ползунок в выбранном направлении. Обратите внимание, что левая сторона ползунка **Temp[erature]** (Температура) синяя, а правая сторона постепенно меняет цвет к желтому. Это точно показывает, что делает ползунок. Итак, не пускаясь в дальнейшие объяснения, в каком направлении нужно перетаскивать ползунок **Temp[erature]** (Температура), чтобы сделать снимок более синим? Конечно, влево. А куда следует перетаскивать ползунок **Tint** (Оттенок), чтобы сделать изображение более пурпурным? Казалось бы, простые вещи, а как облегчают жизнь.



*Здесь показана температурная настройка баланса белого при пресете **Auto** (Автоматический)*



*Чтобы уменьшить синий (холодный) оттенок кожи модели, я перетащил ползунок **Temp[erature]** (Температура) от синего к желтому (см. Шаг Шесть)*

Шаг Шесть

Еще раз, после выбора пресета **Auto** (Автоматически) кожа модели имеет слабый синий (или холодный, в терминологии фотографов) оттенок, поэтому медленно перетащите ползунок **Temp[erature]** (Температура) вправо (к желтому), пока не удалится синий оттенок (и конечно, вовремя остановитесь, иначе модель снова пожелтеет). В примере, который вы видите здесь, я перетаскивал ползунок вправо, пока цвет не показался мне правильным. (Я начал с температуры в 4550, а когда закончил, значение **Temp[erature]** (Температура) оказалось равным 5000, как показано в Шаге Пять). Это все, что надо сделать – использовать один из пресетов **White Balance** (Баланс белого) как стартовую точку, а затем использовать ползунок **Temp[erature]** (Температура), чтобы корректировать цвет, пока он не будет выглядеть правильным. Теперь, если вам кажется, что изображение имеет пурпурный оттенок, попытайтесь перетащить ползунок **Tint** (Оттенок) в сторону от пурпурного, к зеленому цвету (я начал с оттенка 0 и перетащил в +16. Опять-таки, перетаскивайте медленно и не заходите слишком далеко).



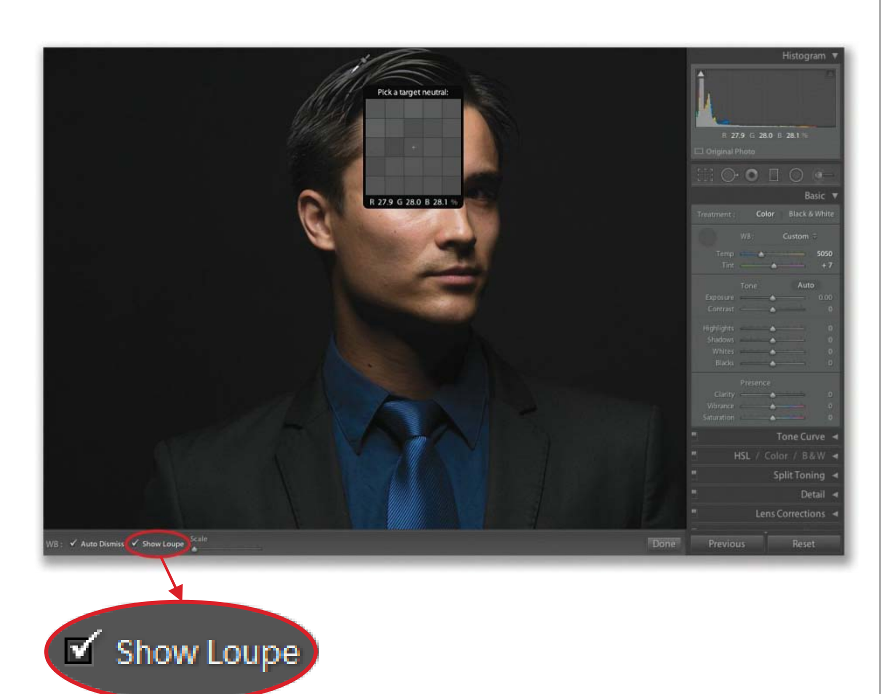
*Температурная настройка 4550 пресета **Auto** (Автоматически) придает коже синеватый оттенок*

*После небольшого перетаскивания к желтому цвету, до настройки температуры 5000, а **Tint** (Оттенок) – к пурпурному до +16, синеватая кожа становится более теплой*



Шаг Семь:

Теперь, когда вы изучили два способа настройки баланса белого (просто выбрав один из пресетов, и выбрав пресет, а затем делая коррекцию ползунками **Temp[erature]** (Температура) и **Tint** (Оттенок)), я хочу показать вам способ, которому я отдаю предпочтение и который, полагаю, обеспечивает чаще всего лучшие, самые точные результаты. Он состоит в использовании инструмента **White Balance Selector** (Баланс белого) (в виде большой пипетки в верхнем левом углу секции настройки баланса белого; инструмент можно вызвать щелчком или быстрой клавишей **W**). Во-первых, чтобы начать с нуля, из всплывающего меню баланса белого выберите **As Shot** (Как снято). Затем щелкните инструмент, чтобы активировать его в виде курсора, переместите курсор на изображение, в идеальном случае на что-нибудь светло-серого цвета (да-да, не белого, а светло-серого. Баланс белого видеокамер настраивается по чисто белому цвету, а цифровых фотоаппаратов – по светло-серому); после чего щелкните изображение в выбранной точке. В корректируемом здесь изображении нет вообще ничего серого, так что используйте серый фон фотографии. Все, что нужно сделать для этого изображения – щелкнуть фон инструментом **White Balance Selector** (Баланс белого) (я щелкал чуть правее от воротника пиджака модели), и баланс белого оказался исправлен (как показано здесь).



Шаг Восемь:

Прежде чем идти дальше, рассмотрим крупную пиксельную сетку, которая появляется при активации инструмента **White Balance Selector** (Баланс белого), увеличивая область наведения курсора и, как считается, помогая находить нейтральную серую область. Мне эта сетка просто мешает, и если она мешает также и вам, можно избавиться от нее, снимая галочку в окошке **Show Loupe** (Показать лупу) внизу, на панели инструментов (я выделил это окошко красным овалом, поскольку, по моему разумению, вы очень быстро начнете его искать). При снятой галочке отображается только пипетка (как показано в Шаге Девять), без огромной, мешающей пиксельной лупы (которая, без сомнения, многим приносит пользу, и если вы – один из них, замените термин "мешающий" на "полезный").

Шаг Девять:

Хотя я не поклонник "полезной" пиксельной лупы, есть инструмент, который действительно сильно помогает в работе с инструментом **White Balance Selector** (Баланс белого), и это панель **Navigator** (Навигатор) вверху левой области панелей. В ней замечательно то, что при наведении инструмента **White Balance Selector** (Баланс белого) на различные участки снимка, навигатор дает в реальном времени превью того, как выглядел бы баланс белого, если бы вы щелкнули мышью. Это превосходная функция, которая экономит много щелчков и времени, позволяя быстро отыскать нужный вам баланс белого. Например, установите пресет **Auto** (Автоматически) баланса белого, затем наведите инструмент **White Balance Selector** (Баланс белого) на край головы модели (как показано здесь) и посмотрите на панель **Navigator** (Навигатор), чтобы увидеть, как выглядел бы баланс белого, если бы вы здесь щелкнули. Довольно удобно, не так ли? Это превью в реальном времени облегчает поиск удачного баланса белого (и сразу выявляет неудачные варианты – взгляните на три снимка, которые я здесь сделал, просто перемещая инструмент **White Balance Selector** (Баланс белого) по снимку).



Шаг 10:

Еще несколько вещей, которых могут пригодиться при установке баланса белого. (1) На панели инструментов есть окошко для галочки **Auto Dismiss** (Автозакрытие). Если галочка установлена, после того, как вы один раз щелкнули инструмент **White Balance Selector** (Баланс белого), он автоматически возвращается на свое место в панели **Basic** (Основные). Я держу галочку снятой, благодаря чему могу просто щелкать в разных участках, исключая необходимость активировать инструмент после каждого щелчка. (2) Если вы сняли галочку в окошке **Auto Dismiss** (Автозакрытие), то когда вы закончите коррекцию с использованием инструмента **White Balance Selector** (Баланс белого), или щелчком возвратите инструмент на его место в панели (в тот темно-серый круг в панели **Basic** (Основные)), или щелкнете кнопку **Done** (Готово) внизу на панели инструментов. (3) Если вы находитесь в модуле **Library** (Библиотека) и намерены использовать инструмент **White Balance Selector** (Баланс белого), можете нажать быструю клавишу **W**, которая переключит Lightroom в модуль **Develop** (Коррекции) и активирует инструмент. (4) Чтобы возвратиться к балансу белого оригинала **As Shot** (Как снято), просто выберите пресет **As Shot** (Как снято) из всплывающее меню **WB** (ББ) – **White balance** (Баланс белого).

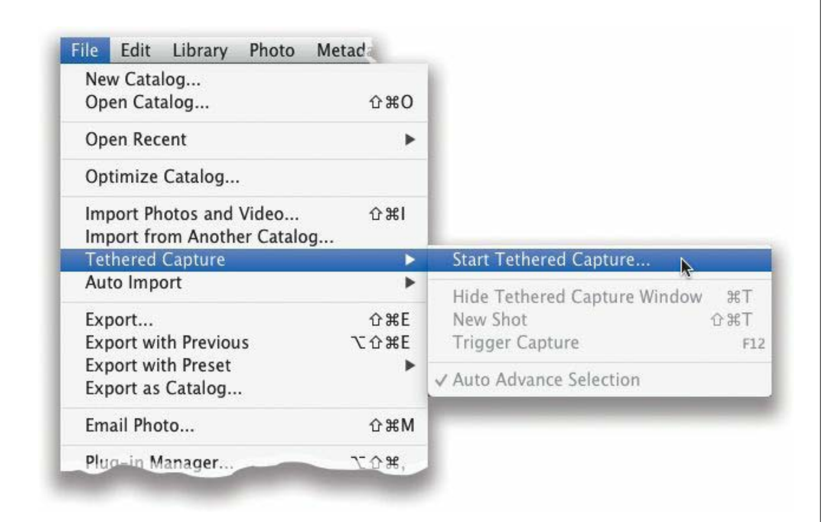


*Оригинальные параметры баланса белого **As Shot** (Как снято), дающие слишком красный и немного синеватый оттенок*

*На этом изображении тон кожи модели выглядит хорошо после одного щелчка инструментом **White Balance Selector** (Баланс белого)*

Настройка баланса белого в "живом" режиме при управлении камерой с компьютера

Возможность выполнять съемку с помощью компьютера с присоединенной камерой прямо в Lightroom является одной из моих любимых функций Lightroom, но изучение тонкостей автоматической коррекции баланса белого, когда изображения импортируются в Lightroom, заставило меня прибегнуть к неординарным мерам. Я был вынужден включить отрывную 18%-ую серую карту позади бумажного издания этой книги, а также включить последнюю страницу такого же цвета в это электронное издание (и вы можете ее распечатать и не тратить деньги на покупку. За что выражаю признательность издательству Peachpit Press). Вам это придется по душе!



Шаг Один

Начните с присоединения камеры к компьютеру (или ноутбуку) кабелем USB, затем выполните в Lightroom команду меню **File > Tethered Capture > Start Tethered Capture** (Файл > Управление камерой с компьютера > Старт съемки с помощью компьютера) (как показано здесь). Это открывает диалоговое окно **Tethered Capture Settings** (Установки записи съемки), где вы выбираете свои предпочтения по обработке изображений при их импорте в Lightroom (см. страницу 24 Главы 1 с подробным описанием этого диалогового окна и того, что и где в него заносить).



Шаг Два:

Настроив схему освещения (искусственного или естественного света), расположите объект съемки, затем зайдите в конец этой электронной книги и найдите страницу с 18%-ой серой картой. Вручите серую карту объекту съемки и попросите, чтобы подержать ее, пока вы делаете пробный снимок (при съемке предметов просто положите серую карту на предметы или рядом с ними при том же освещении). Теперь сделайте пробный снимок, так чтобы серая карта была хорошо видна на снимке (как показано здесь).

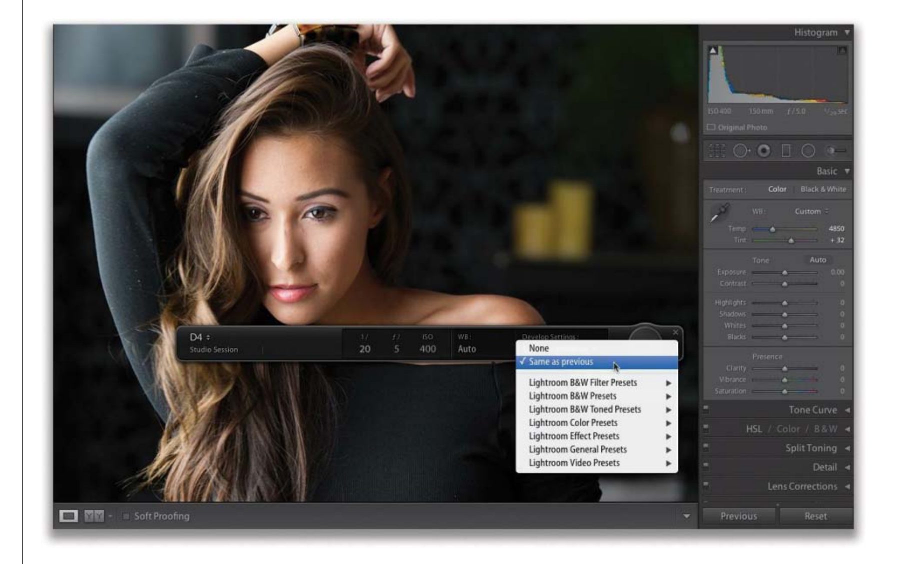
Шаг Три

Когда снимок с серой картой появится в Lightroom, активируйте инструмент **White Balance Selector** (Баланс белого) (**W**) вверху панели **Basic** (Основные) модуля **Develop** (Коррекции) и щелкните им один раз серую карту на снимке (как показано здесь). На этом всё – баланс белого для этого снимка должным образом установлен. Теперь мы берем параметры этого баланса белого и используем их для автоматического исправления остальных снимков после их импорта.



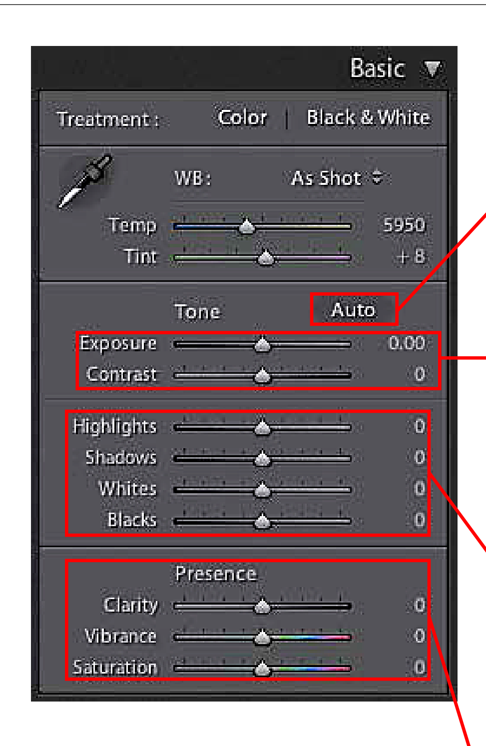
Шаг Четыре:

Зайдите в окно **Tethered Capture** (Управление камерой с компьютера) (нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), если это окно скрыто и не видимо), и на правой стороне, из всплывающего меню **Develop Settings** (Дополнительно) выберите опцию **Same as Previous** (Как прежде). Вот в этот момент вы можете удалить серую карту из кадра (или забрать ее у объекта съемки, который, наверное, уже устал ее держать), и можете вернуться к съемке. Поскольку следующие снимки, которые вы сделаете, поступят в Lightroom, у них будет тот же пользовательский баланс белого, который вы установили в первое изображение, автоматически примененный к остальным. Итак, вы теперь не только увидите надлежащий баланс белого для остальной части фотосессии, он будет особенным, который вы не должны подменить впоследствии на завершающем этапе создания. Еще раз большое спасибо моему издательству Peachpit Press за то, что позволило мне включить серую карту в книгу.



Памятка, как я редактирую снимки

Здесь содержится беглый обзор того, как следует использовать ползунки в панели **Basic** (Основные) (это не "официальные" правила – это просто то, как я считаю нужным их использовать). Между прочим, хотя Adobe назвал эту панель *Основные*, я думаю, что это, возможно, самая большая ошибка в названии функции во всем Lightroom. Эта панель должна быть названа **Essentials** – *Самое необходимое*, в смысле ресурсов для редактирования, поскольку на работу в этой панели вы уж точно потратите большую часть времени при редактировании своих изображений. Кроме того, следует также иметь в виду: перетаскивание любого из ползунков вправо увеличивает яркость и вообще усиливает эффект; перетаскивание влево затемняет и вообще ослабляет эффект.



Автоматическая настройка цвета

Щелкните кнопку **Auto** (Автоматически), и Lightroom попытается автоматически сбалансировать изображение. Иногда это дает великолепный результат; в других случаях… скажем, не столь впечатляющий. Если вы понятия не имеете, откуда начинать, щелкните эту кнопку и оцените, что получилось. Это может оказаться хорошей стартовой точкой. Если она вас не устраивает, просто щелкните кнопку **Reset** (Сброс) (внизу правой области панелей).

Общая экспозиция

Эти два ползунка, **Exposure** (Экспозиция) и **Contrast** (Контраст), делают большую часть работы по редактированию изображений. **Exposure** (Экспозиция) управляет общей яркостью снимка, так что вы почти всегда будете завершать настройку, хотя бы немного передвигая этот ползунок. Как только он установлен так, как вам надо, вы добавляете контраст (я редко, если вообще когда-либо, понижаю контраст).

Проблемы

Я использую эти четыре ползунка при наличии проблем. Ползунок **Highlights** (Света) я использую, когда самые яркие области снимка слишком яркие (или слишком яркое небо). Ползунок **Shadows** (Тени) может открыть самые темные части изображения и внезапно проявить участки "скрытые в тенях", – и замечательно исправляет объекты съемки, подсвеченные сзади (см. страницу 236). Ползунки **Whites** (Белые) и **Blacks** (Черные) предназначены для тех, кто привык к настройке белых и черных точек в функции **Levels** (Уровни) в Photoshop. Если вы не относитесь к их числу, то по всей вероятности, пропустите использование этих двух ползунков.

Завершающие эффекты

Это ползунки эффектов, добавляющих изображению тональный контраст и повышающих (или уменьшающих) сочность цветов.

Как настроить общую экспозицию

Теперь, после установки баланса белого, мы настраиваем общую экспозицию. Хотя есть ползунок **Exposure** (Экспозиция), установка общей экспозиции осуществляется тремя (а иногда четырьмя) ползунками. К счастью, мало того, что это делать легче, чем рассказывать, Lightroom имеет все инструменты, облегчающие работу.

Шаг Один:

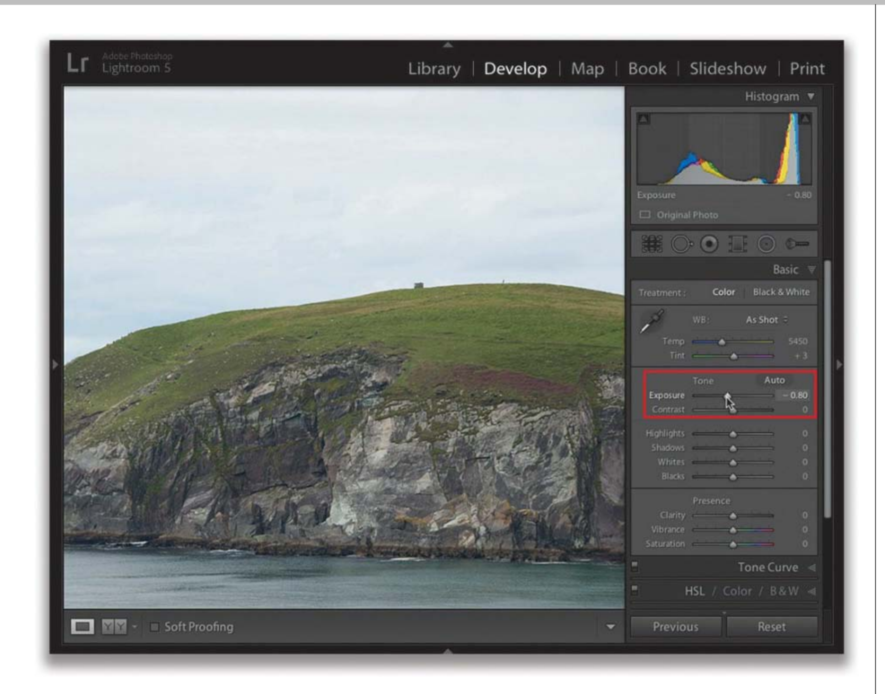
Теперь, когда баланс белого установлен, следующее, что мы корректируем – это общая экспозиция. Базовая экспозиция устанавливается лишь двумя ползунками – **Exposure** (Экспозиция) и **Contrast** (Контраст) – и жаль, что не все изображения могут быть исправлены только при помощи этих двух ползунков. Обычно мне приходится использовать и другие, но начнем мы с изучения этих двух.



Шаг Два:

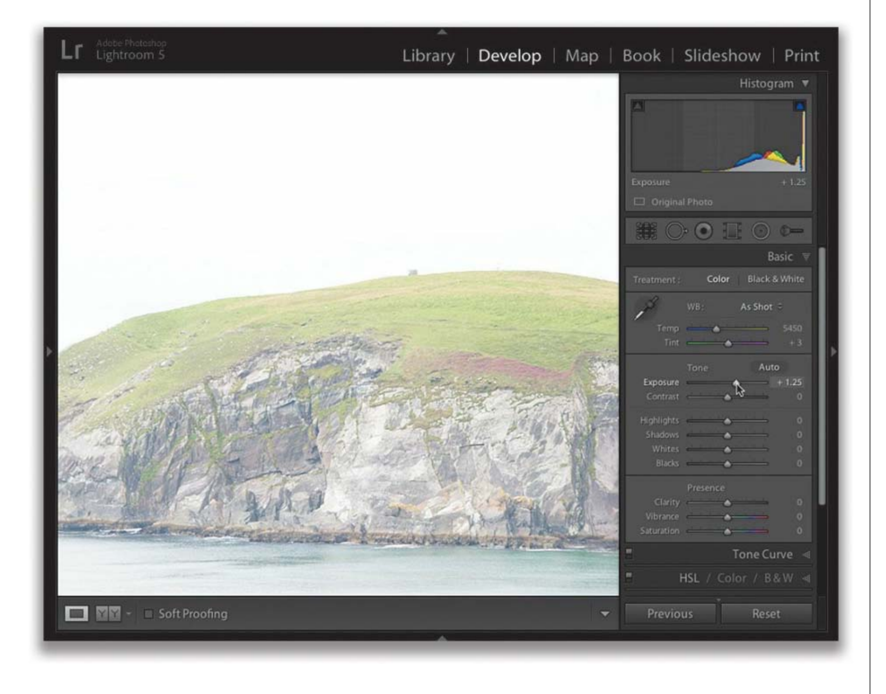
Смотрите, сколько еще места можно отвести под изображение, закрыв левую область панелей – это определенно стоит делать при редактировании снимков. Между прочим, можно скрыть верхнюю панель задач и получить еще большее изображение на экране – простым нажатием клавиши **F5** клавиатуры – хотя здесь я оставляю ее видимой, поскольку мы только начинаем работу в модуле **Develop** (Коррекции).





Шаг Три

Для установки общей экспозиции используется секция **Tone** (Тон) панели **Basic** (Основные) (секция выделена здесь красным прямоугольником). Снимок здесь выглядит слишком ярким (передержанным), а также довольно плоским из-за недостатка контраста. Чтобы сделать снимок в целом более темным, просто перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево (как показано здесь, где я перетащил его в -0.80). Как можно видеть, это несколько возвратило детали в небе (в исходном изображении, показанном в Шаге Два, облака были едва видны). Запомните на будущее маленький совет: чтобы облака стали лучше видны, понизьте **Exposure** (Экспозиция) (если это сделает изображение слишком темным, не волнуйтесь: в этой главе вы изучите другие методы, возвращающие изображению сбалансированный вид).

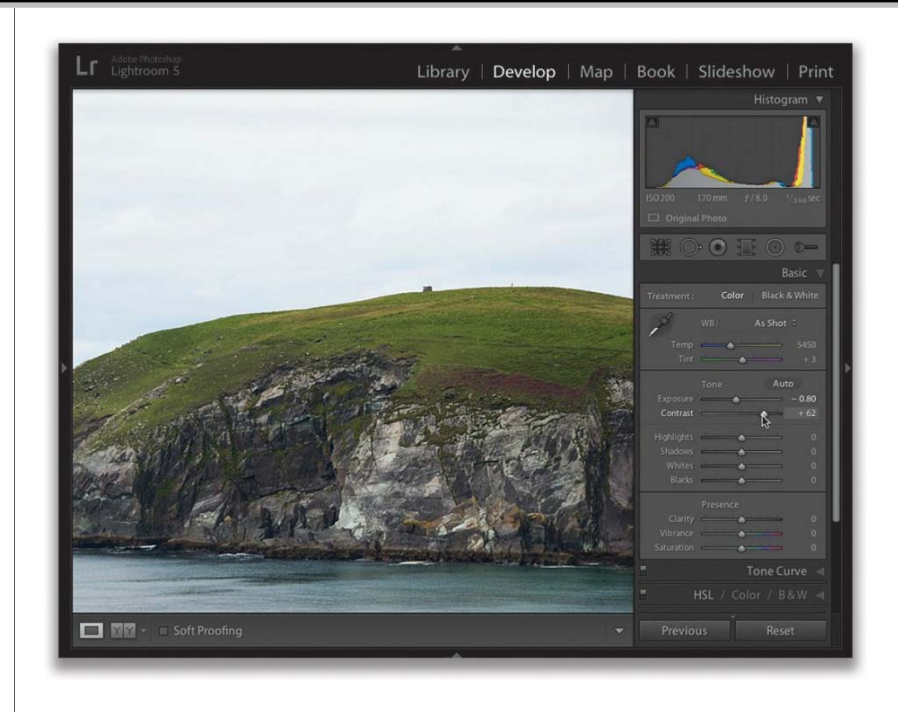


Шаг Четыре:

Этот снимок с самого начала был слишком ярким, но я решил показать вам, что перетаскивание ползунка **Exposure** (Экспозиция) вправо увеличивает общую яркость изображения (как показано здесь, где оно теперь чересчур яркое). Однако это показывает, насколько сильно ползунок влияет на коррекцию общей экспозиции (этот ползунок управляет средними тонами в изображении, и нижняя часть снимка сделалась также светлее, и это довольно важно). Помните (я упоминал об этом ранее в *Памятке редактирования*): перетаскивание любого из этих ползунков вправо увеличивает яркость (в этом частном случае или, в общем, усиливает эффект), а перетаскивание влево уменьшает яркость (в частном случае или, в общем, ослабляет эффект). Окей, это то, что делает ползунок **Exposure** (Экспозиция), и это ползунок, который я устанавливаю каждый раз первым.

Шаг Пять

Теперь давайте установим ползунок **Exposure** (Экспозиция) назад в -0.80, таким образом, улучшим вид, но даже при том, что экспозиция теперь выглядит лучше (ну, на мой вкус), снимок все еще производит впечатление плоского и лишенного объема (посмотрите на изображение в Шаге Три и увидите, что я имею в виду). Итак, давайте добавим немного контраста. Как я уже упоминал ранее в моей *Памятке редактирования*, я редко (если вообще это делаю) понижаю значение контраста, а почти всегда немного его увеличиваю (конечно, насколько я его увеличиваю, зависит от изображения). В данном случае я перетащил ползунок **Contrast** (Контраст) вправо на +62 (между прочим, я не делаю никаких настроек при помощи чисел. Я руководствуюсь видом изображения на экране, по мере перетаскивания ползунка, и в данном случае, когда я остановил перетаскивание, установилась величина +62).



Шаг Шесть:

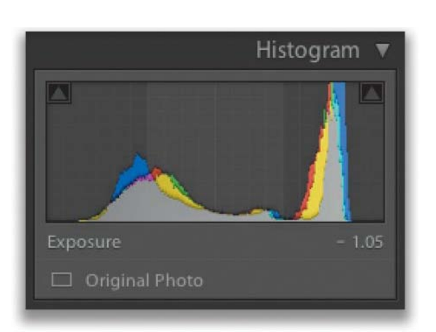
Ползунок **Contrast** (Контраст) делает самые яркие части изображения еще ярче, а самые темные части еще темнее, что заставляет изображение выглядеть в целом более контрастным. В данном случае, как только я поднял контраст, то увидел, что изображение стало выглядеть чуть темнее, чем надо (помните, контраст делает самые темные части еще темнее), таким образом, после того, как вы добавляете контраст, не удивляйтесь тому, что приходится вернуться к ползунку **Exposure** (Экспозиция) и вносить небольшую коррекцию, чтобы получить более сбалансированный вид изображений. Здесь, поскольку темное действительно становилось слишком темным, я скорректировал ползунок **Exposure** (Экспозиция) так, чтобы тени не сделались чересчур темными, перемещая ползунок вправо от -0.80 до -0.65.

Примечание: Если вы перешли в Lightroom 5 от Lightroom версии 3 или 2, то вас может удивить, что теперь ползунок **Contrast** (Контраст) и вправду работает (мы шутили, что в более старых версиях ползунок **Contrast** (Контраст) на самом деле был ни с чем не связан).



60 секунд с гистограммой (а также какой ползунок управляет каким ее участком)

Наверху правой области панелей находится гистограмма, которая представляет собой, на что будет похоже изображение, если нанести экспозицию на график. Понять, что изображено на гистограмме, легче, чем может показаться – самые темные части (тени) изображения находятся на левой стороне графика, средние тона находятся в середине, а самые яркие части (highlights) – на правой стороне. Если часть графика – прямая, совпадающая с горизонтальной осью, – в этом диапазоне нет ничего на вашем снимке (так, если эта прямая на самом правом конце, то изображение не имеет никаких участков с максимальной яркостью).

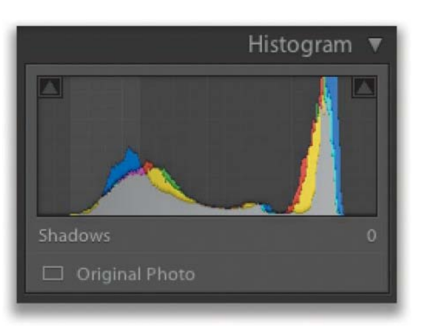


Ползунок *Экспозиция*: Средние тона

Наведите курсор на ползунок **Exposure** (Экспозиция), и на той части гистограммы, которую затрагивает ползунок **Exposure** (Экспозиция), появляется более светлая серая область. В данном случае, это главным образом область средних тонов (и серая область находится в середине гистограммы), но она также затрагивает область не очень ярких светов.

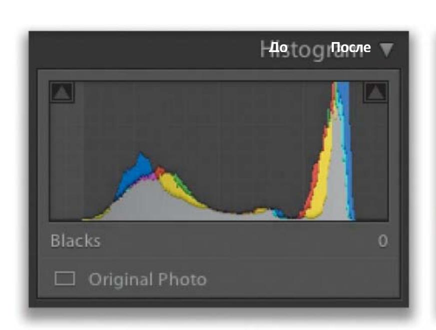
Ползунок *Света*: Света

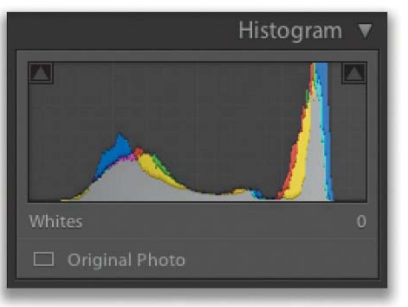
Ползунок **Highlights** (Света) покрывает яркие области, лежащие правее области средних тонов. Если посмотреть на гистограмму, показанную здесь, то на правом конце есть плоский участок, совпадающий с горизонтальной осью, который сообщает, что у этого изображения нет полного спектра тонов, а именно, пропущены самые яркие части. Перемещение вправо ползунка **Highlights** (Света) может помочь заполнить этот промежуток, но на самом деле есть другой ползунок, который воздействует на этот диапазон.



Ползунок *Тени*: Тени

Он управляет теневыми областями. Как можно видеть, он управляет только небольшой областью (но это важная область, потому что детали могут теряться в тенях). Левее этой области лежит область, совмещенная с горизонтальной осью, и это означает, что в изображение отсутствуют тона в самой темной его части.





Ползунки Черные и Белые

Ползунки Blacks (Черные) и Whites (Белые) управляют соответственно самой темной и самой яркой частями изображения. Если изображение выглядит вялым, перетащите ползунок **Blacks** (Черные) влево, чтобы добавить больше черного (и увидите, что участок, контролируемый ползунком **Blacks** (Черные), расширяется в гистограмме влево). Хотите иметь больше действительно засвеченных участков? Перетащите вправо ползунок **Whites** (Белые) (и увидите, что область в гистограмме скользит, стремясь заполнить пустующий промежуток).

Автоматическая настройка тональности (предоставьте Lightroom возможность самому выполнить правку)

Как я упоминал в своей *Памятке по редактированию* в этой главе ранее, функция **Auto Tone** (Автоматически) позволяет Lightroom решить трудную задачу редактирования вашего снимка (в основном, она оценивает изображение на базе того, что видит на гистограмме), и пытается сбалансировать снимок. Иногда это работает чертовски хорошо, но если нет – никаких проблем – просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**) и отмените это действие.

Шаг Один:

Здесь показано изображение с большим количеством проблем – главным образом в области неба, которое слишком яркое (хотя земля не экспонирована должным образом – она слишком темная). Короче говоря, если у вас есть снимок, подобный этому, и вы не знаете, с чего начать, щелкните кнопку **Auto** (Автоматически) (она находится справа от слова **Tone** (Тон) в панели **Basic** (Основные) и выделена здесь красным овалом).



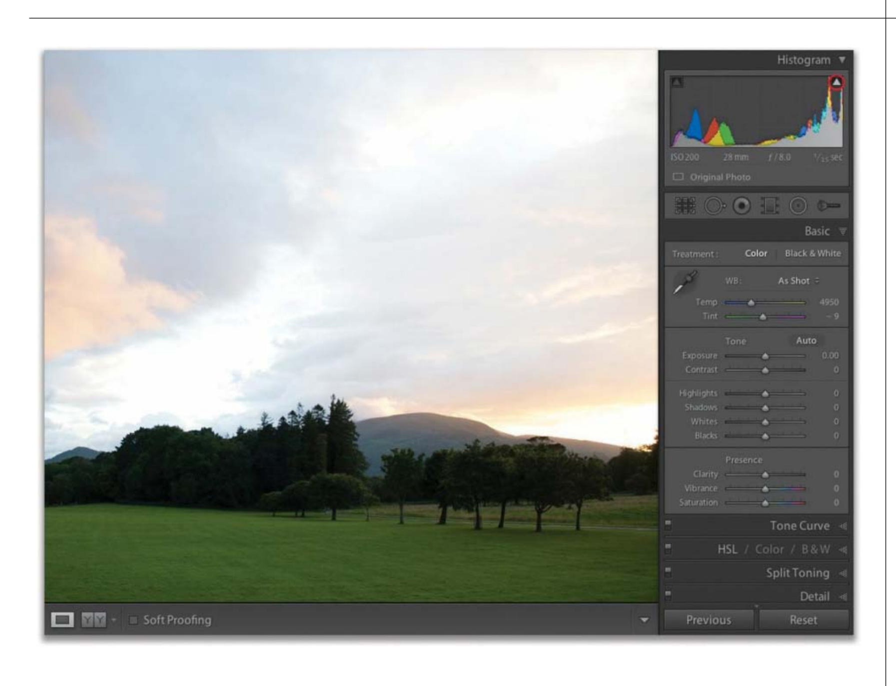
Шаг Два:

Просто сделайте один щелчок и посмотрите, насколько лучше стало выглядеть изображение. Разве не так? Небо, конечно, выглядит много лучше (оно теперь темнее и имеет больше деталей), но земля стала выглядеть даже хуже. Это характерно для любого автоматического исправления – иногда оно работает действительно хорошо, в иных же случаях решает часть проблем (как здесь у неба), но при этом усугубляет другие (теперь земля стала темнее, чем прежде, а она была слишком темной уже в начале). Конечно, поскольку в Lightroom есть другие инструменты, которые мы можем использовать, чтобы исправить землю, просто используем здесь версию **Auto Tone** (Автоматически) нашего изображения как отправную точку. Итак, щелчок кнопки **Auto** (Автоматически) стоит сделать, хотя бы чтобы посмотреть, дает ли он хорошую отправную точку, или нет.



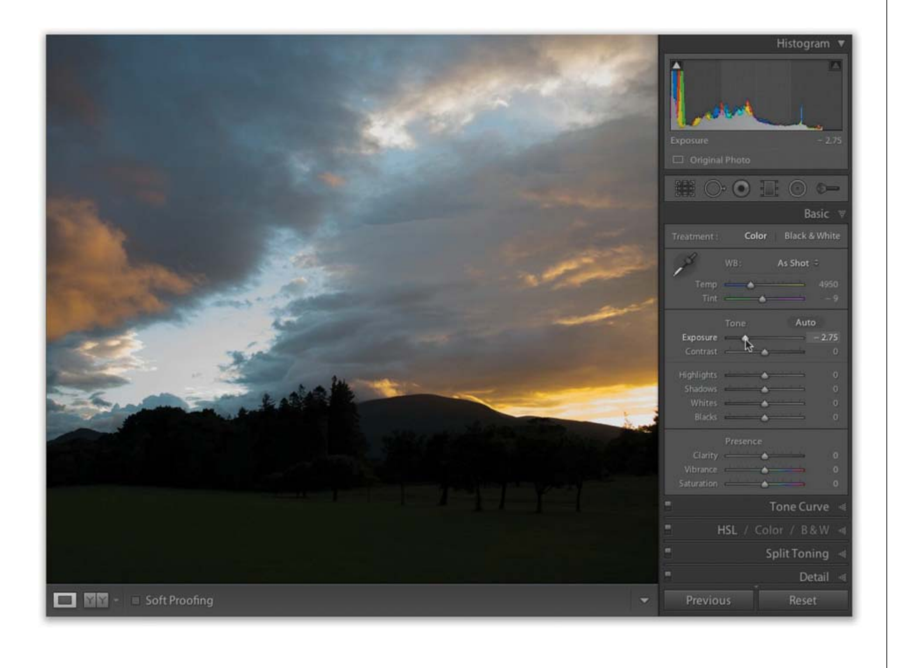
Как решать проблемы экспозиции (ползунки *Света* и *Тени*)

Следующие два ползунка, по направлению вниз – из тех, которые я называю "решатели проблем". Иногда проблемы вызваны тем, что я сделал еще на стадии съемок (сделал снимок с обрезкой ярких светов, или объект съемки подсвечен сзади и выглядит почти как силуэт), или эти проблемы вызваны в Lightroom другими изменениями, которые я внес другими ползунками.



Шаг Один:

Здесь мы используем тот же снимок, для которого мы только что, в предыдущей правке, использовали **Auto Tone** (Автоматически), поскольку у него много проблем с экспозиции (здесь я сбросил его к оригинальной версии). Когда я снимаю, то допускаю частичный "клиппинг" неба (то есть я позволяю части светов в снимке сделаться настолько яркой, что фактически все детали на этих участках неба исчезают. Какие-либо пикселы отсутствуют вообще. Просто пустое ничто). Эту проблему называют "сдувание" или "обрезка" части снимка (сокращение от обрезки светов). Как узнать, что часть снимка обрезана? Lightroom сигнализирует об этом белым треугольником предупреждения клиппинга в светах, появляющимся в правом верхнем углу гистограммы (и выделенным здесь красным овалом).

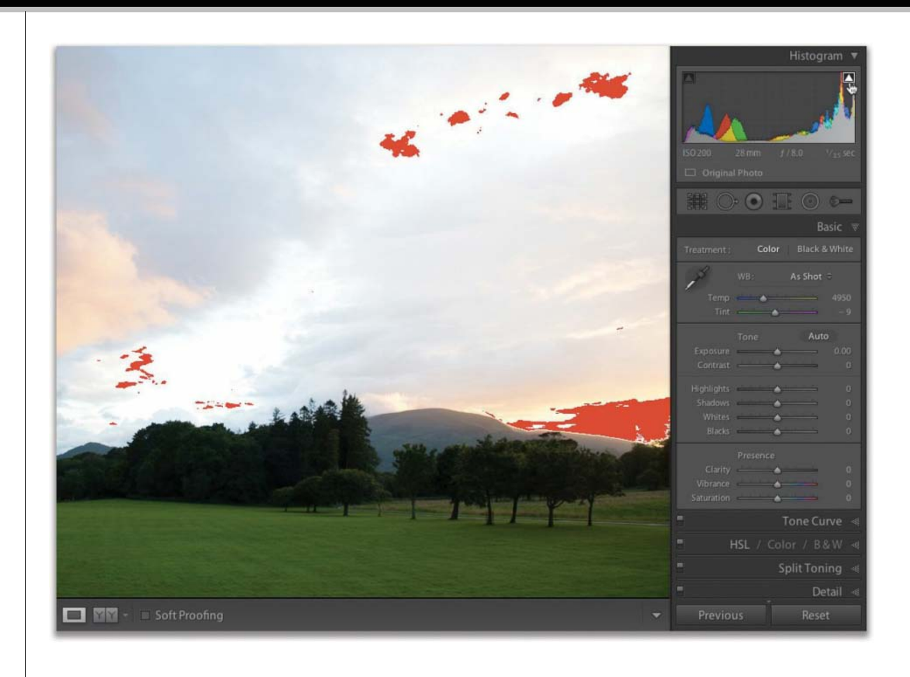


Шаг Два:

До тех пор, пока этот треугольник предупреждения клиппинга в светах остается черным, всё в порядке (какой-либо клиппинг отсутствует). Если треугольник делается белым, у вас проблема (это означает, что имеется полный клиппинг). Если треугольник красный, желтый или какого-либо другого цвета, дела еще не так плохи – имеется обрезка только в одном из цветовых каналов – хотя и не идеальны (вы хотели бы, чтобы треугольник был совершенно черным). Конечно, вы могли бы перетащить ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево, до полного превращения в черное предупреждения о клиппинге в светах, но как правило, при этом общая экспозиция становится слишком темной (как показано здесь).

Шаг Три:

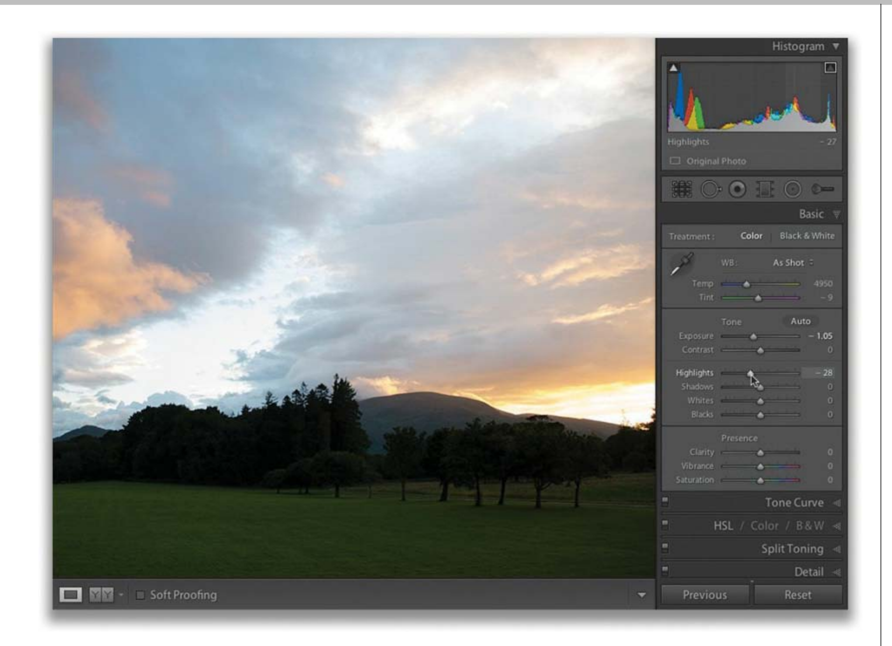
Что еще могло бы помочь в правке клиппинга в светах -- это реальный показ на изображении областей с обрезанными светами. Одна из причин этого – дать вам возможность оценить, нуждается ли вообще область с клиппингом в коррекции, потому что мы в действительности только напрасно утруждаем себя, борясь с клиппингом в светах, когда он происходит в области, где мало существенных деталей. Например, если солнце попало в снимок, оно будет обрезано. Но поскольку мы знаем, что на поверхности солнца какие-либо детали отсутствуют, то можем просто их проигнорировать. Чтобы увидеть, какие части изображения обрезаются, просто щелкните прямо белый треугольник предупреждения клиппинга в светах (или нажмите быструю клавишу **J**), и области, в которых есть обрезка в светах, появятся по всему изображению, выделенные красным (как показано здесь).



Шаг четыре:

Без коррекции обрезки общая экспозиция неба выглядит слишком яркой, и (как я упоминал ранее) небольшое уменьшение **Exposure** (Экспозиция) улучшает вид неба. В данном случае это также удаляет часть клиппинга в светах. Итак, я понизил **Exposure** (Экспозиция) до -1.05, и как видим, это действительно затемнило небо и немного уменьшило клиппинг, но всё же еще недостаточно.





Шаг Пять:

Ползунок, который я использую для уменьшения клиппинга в светах, это ползунок **Highlights** (Света), и он выполняет удивительную работу, воздействия только на действительно яркие участки. Если вы перетащите его лишь немного влево (как показано здесь, где я перетащил его в -28), то это полностью устраняет красные подрезанные области (а треугольник на гистограмме делается черным). Итак, просто запомните: когда дело доходит до клиппинга в светах, ползунок **Highlights** (Света) – это ваше секретное оружие.

Шаг Шесть:

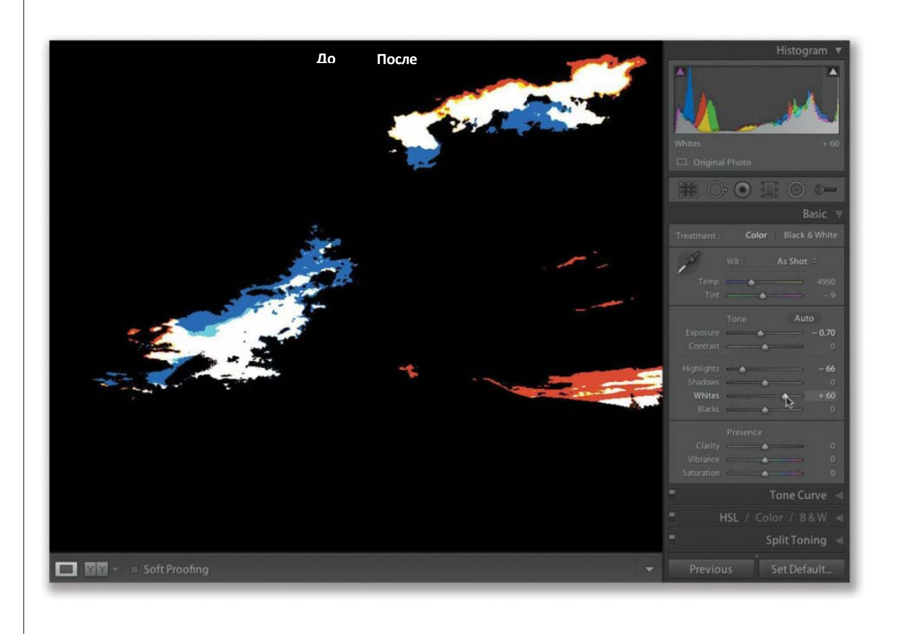
Итак, у нас все еще осталась проблема, которую мы имели в предыдущей правке, а именно, деревья на переднем плане настолько темные, что трудно увидеть какие-либо детали. Именно здесь проявляет себя ползунок **Shadows** (Тени) – он открывает детали и объем в тенях, когда вы перетаскиваете его вправо (как показано здесь, где я перетащил его в +69). Сравните деревья и траву на этом изображении с предыдущим шагом, и увидите, насколько улучшилось изображение, даже при том, что мы затемнили общую экспозицию (я закончил здесь тем, что немного уменьшил **Exposure** (Экспозиция) – в -1.35). Я также использую этот ползунок, когда объект снят с задней подсветкой (см. страницу 236), где я добавляю дополнительный шаг к процессу, чтобы сохранить сбалансированный вид. Окей, вот они какие, эти ползунки – два главных "решателя проблем".

Настройка *Белой точки* и *Черной точки*

Ползунки **Whites** (Белые) и **Blacks** (Черные) используются чаще всего фотографами, технологический процесс которых всегда устанавливал белые и черные точки для изображений, используя команду **Levels** (Уровни) в Photoshop (который имеет для этого средства), но кто не нашел эту функцию здесь, в Lightroom. Лично я использую эти два ползунка очень редко (хорошо, по крайней мере, ползунок **Whites** (Белые) – на самом деле, когда у меня есть снимок, который выглядит вялым, я перетаскиваю влево ползунок **Blacks** (Черные). Это подобный снимок быстро исправляет!).

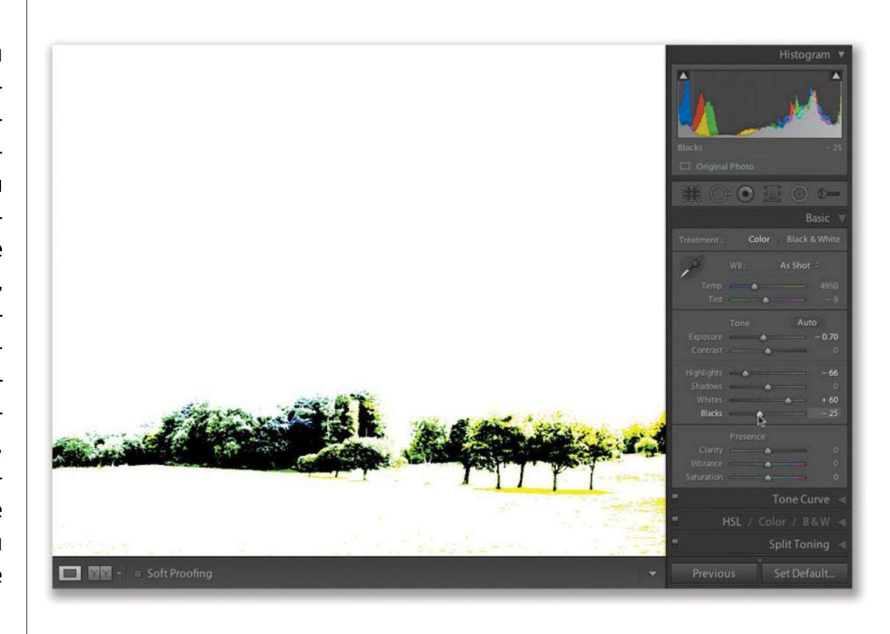
Шаг Один

Ползунки **Whites** (Белые) и **Blacks** (Черные) управляют самыми яркими и самыми темными частями изображения (воздействуя на два узких конца гистограммы). Некоторым нравится начинать с этих двух ползунков, расширяя диапазон их действия, насколько возможно, не обрезая ни света, ни тени (превращая их чисто в черный/белый цвета, совершенно без деталей в таких областях), еще до того, как притронутся к ползунку **Exposure** (Экспозиция) (я к таким не принадлежу). Вы можете проделать это, нажимая-и-удерживая-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и перетаскивая ползунок **Whites** (Белые) вправо, расширяя зону влияния самых ярких белых. Как только вы начнете процесс, экран сделается черным. Продолжайте перетаскивание, пока не увидите появление белых областей (эти области обрезаются), а затем перетащите ползунок назад, немного, пока они не исчезнут. Это предельное расширение диапазона влияния функции **Whites** (Белые).



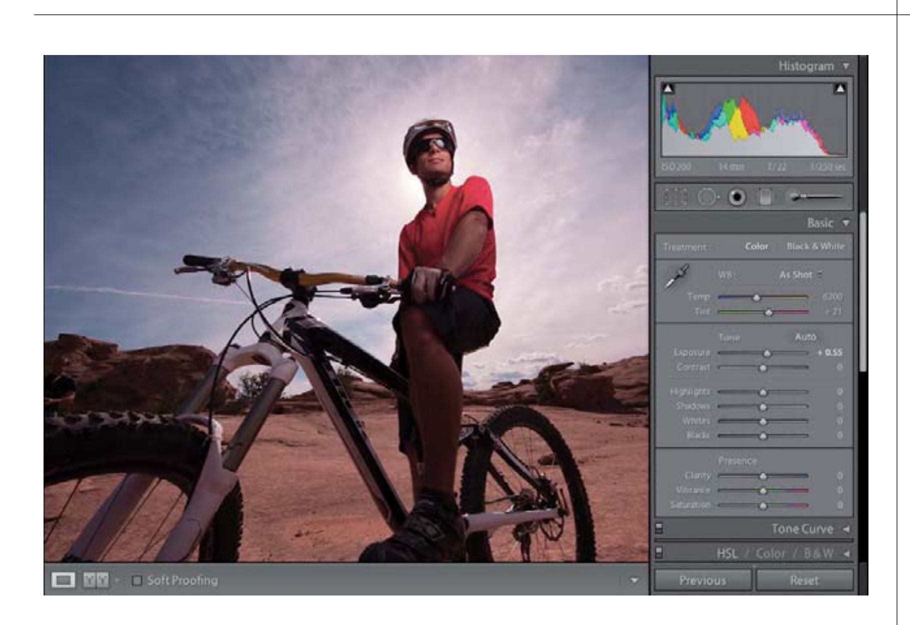
Шаг Два

Теперь еще раз нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: Option) и перетащите ползунок **Blacks** (Черные) влево, чтобы расширить диапазон самых темных и черных теней. Как только вы начинаете процесс, экран переключается на белое (как показано здесь). Продолжайте перетаскивание влево, пока не увидите появление черных областей (эти области обрезаются в тенях), затем перетащите ползунок немного назад, вправо, пока они не исчезнут. Это максимальное расширение диапазона влияния функции **Blacks** (Черные). Теперь ваши белые и черные точки установлены. *Примечание:* я обычно не делаю этого, но подумал, что вы захотите освоить эту возможность в случае, если зайдете в Lightroom после многолетнего опыта использования Photoshop и не найдете, как устанавливать белые и черные точки.



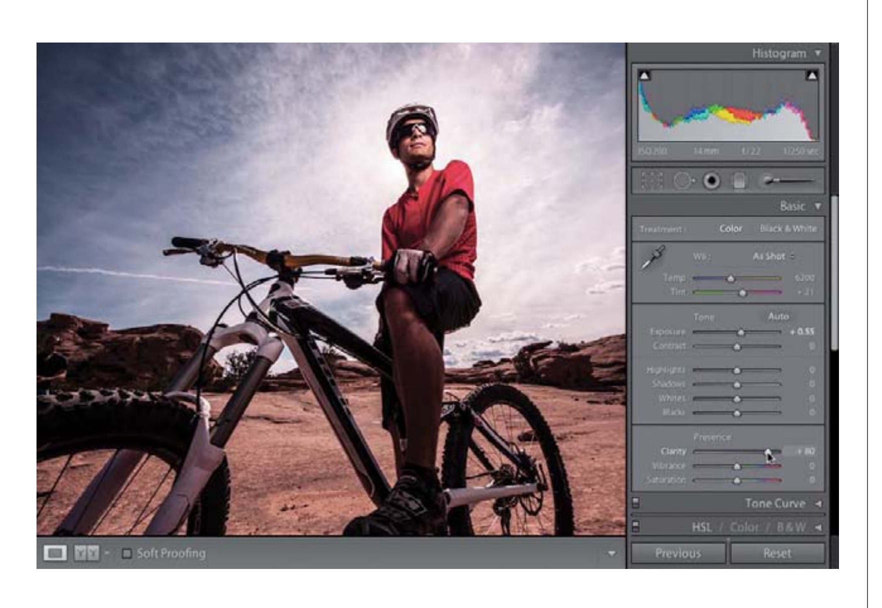
Добавление энергетики к изображениям при помощи эффекта *Четкость*

Когда Adobe проектировал управление параметром **Clarity** (Четкость), действительно взвешивалась возможность назвать данный ползунок Punch *(Резкость)*, потому что он добавляет снимку контраст в средних тонах, который заставляет его выглядеть, ну... более "энергичным". Этот эффект прекрасно выявляет детали и структуру, и теперь, в Lightroom 5, можно использовать много большее значение **Clarity** (Четкость), чем ранее. Если бы такие значения использовались прежде, то у краев часто возникали бы небольшие темные венчики, но теперь можно увеличивать значения, выявляя все детали, без ухудшения изображения. К тому же, эффект **Clarity** (Четкость) смотрится в Lightroom 5 значительно лучше!



Шаг Один

Здесь показан оригинальный снимок без применения эффекта **Clarity** (Четкость). Это изображение – прекрасный кандидат на применение эффекта **Clarity** (Четкость), потому что эффект работает лучше всего с изображениями, имеющими сложную структуру и множество деталей, а это изображение, с массой скал, песка и горным велосипедом, просто напрашивается на применение эффекта **Clarity** (Четкость). Почти в каждом снимке, который я обрабатываю, я использую **Clarity** (Четкость) со значением от +25 до +50. Для городских пейзажей, пейзажных снимков и вообще снимков с большим количеством деталей я устанавливаю даже еще большие значения. Единственным исключением, когда я не добавляю **Clarity** (Четкость), являются снимки, где энергичность не нужна или где вы не хотите подчеркивать детали или структуру (например, в портрете матери и ребенка или женском портрете крупным планом) я вообще не использую)эффект **Clarity** (Четкость).



Шаг Два:

Чтобы добавить этому изображению больше энергетики и контраста в средних тонах, перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) подальше вправо (здесь я перетащил его к значению +80, много большему, чем мне это удавалось в Lightroom 3. Но, как я сказал выше, теперь можно использовать намного большие значения). На этом примере вы можете воочию увидеть эффект **Clarity** (Четкость). Посмотрите на небо и добавленные детали в облаках, затем посмотрите на здание – все изобилует деталями.

Примечание: Улучшенный эффект **Clarity** (Четкость) на самом деле создает один побочный эффект (который лично мне нравится) – кроме простой детализации он имеет тенденцию усиливать яркость затронутых им областей.

Усиление сочности цветов

Снимки с богатыми, сочными цветами, несомненно, обладают притягательностью (именно поэтому профессиональные пейзажные фотографы подсели на пленку Velvia и ее насыщенные цвета), и хотя в Lightroom для увеличения цветовой насыщенности снимка имеется ползунок **Saturation** (Насыщенность), существует проблема – все цвета в снимке усиливаются одинаково – в то время как тусклые цвета действительно становятся насыщенными, цвета, и без того яркие, утрируются и превращаются, ну… попросту в грубые. Именно поэтому эффект **Vibrance** (Сочность) в Lightroom может превратиться в ваших руках в эффект пленки Velvia.

Шаг Один:

В секции **Presence** (Внешний вид) (внизу панели **Basic** (Основные)) есть два ползунка, воздействующие на цветовую насыщенность. Я избегаю применять ползунок **Saturation** (Насыщенность), потому что все насыщается с одной и тот же интенсивностью (и представляет собой очень грубую настройку). Фактически, я использую этот ползунок только для удаления цвета, и никогда для добавления. Если вы перетаскиваете ползунок **Saturation** (Насыщенность) вправо, снимок становится более красочным, но приобретает буффонадный, нереалистичный вид (в печатном издании перенасыщение обнаруживается в меньшей мере, потому что снимки преобразуются в CMYK для печатной машины, однако утрированный вид, показанный здесь, удвоится для сети или печати). Чтобы увидеть, что я имею в виду, перетащите ползунок **Saturation** (Насыщенность) до конца вправо. Потом вернитесь снова в 0.



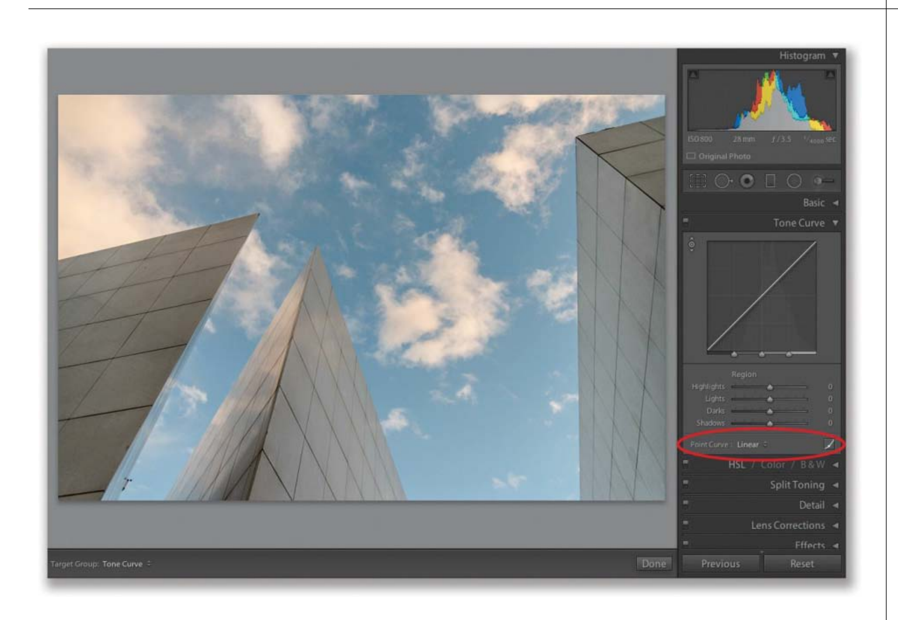
Шаг Два:

Теперь опробуйте ползунок **Vibrance** (Сочность) – он влияет сильнее всего на тусклые цвета, а на и без того насыщенные цвета – в наименьшей мере, и наконец, если в снимке есть люди, этот эффект изо всех сил старается избежать какого-либо воздействия на телесные оттенки, так что, хотя цвета делаются сочнее, оттенки кожи людей не делаются странными (хотя это не имеет отношения к данному конкретному снимку). Получается значительно более реалистическая цветовая насыщенность применительно ко всему изображению, что делает этот инструмент значительно более годным к применению. Здесь показан снимок до/после использования ползунка **Vibrance** (Сочность). Основания опорных столбов, небо и деревья в снегу выглядят сочнее, а буффонадские цвета отсутствуют (держу пари, что это слово повергнет в ступор программу проверки грамматики).



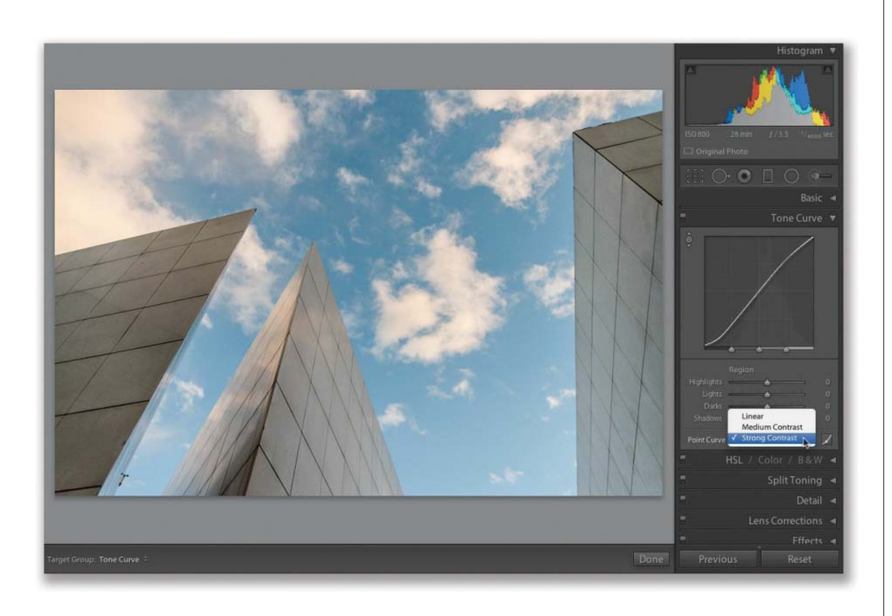
Использование тоновой кривой для повышения контраста

Закончив редактирование в панели **Basic** (Основные), следует перейти вниз, в панель **Tone Curve** (Тоновая кривая), и настроить общий контраст снимков (я рекомендую делать основные правки в панели **Basic** (Основные), а затем использовать тоновую кривую для завершения коррекций). Мы используем тоновую кривую, а не ползунок **Contrast** (Контраст) (из панели **Basic** (Основные)), потому что тоновая кривая дает нам значительно больше возможностей. Кроме того, тоновая кривая (1) препятствует обрезке деталей в светах, (2) позволяет видеть, какие области настраивать и (3) дает возможность настраивать контраст в интерактивном режиме.



Шаг Один

Выполним прокрутку к панели **Tone Curve** (Тоновая кривая) (расположенной под панелью **Basic** (Основные) и показанной здесь). Используем тоновую кривую для настройки контраста снимка (ползунок **Contrast** (Контраст) из панели **Basic** (Основные) оказывается слишком грубым в большинстве случаев). Как можно видеть, тоновая кривая по умолчанию не влияет на контраст (взгляните ниже, на секцию со всплывающим меню **Point Curve** (Вид кривой) панели **Tone Curve** (Тоновая кривая), и увидите слово **Linear** (Линейная) (выделенное здесь красным овалом), просто означающее, что кривая по умолчанию является прямолинейной и никак не влияет на контраст).

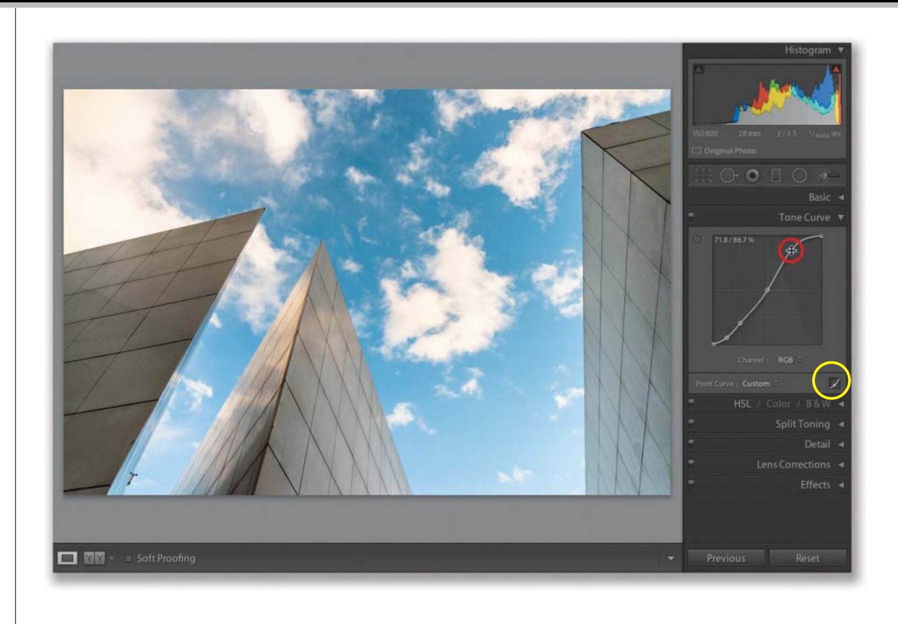


Шаг Два:

Самый быстрый и легкий способ применить контраст состоит в том, чтобы просто выбрать один из пресетов из всплывающего меню **Point Curve** (Точка кривой). Например, выберите **Strong Contrast** (Сильный контраст) и оцените изменения в снимке. Посмотрите, насколько более контрастным теперь сделался снимок – теневые области стали темнее, света ярче, а все, что вы должны были сделать – выбрать пресет из всплывающего меню. Кривую контраста, которая была использована, можно видеть на графике наверху панели.

Шаг Три:

Если вы считаете пресет **Strong Contrast** (Сильный контраст) не достаточно сильным (этот снимок, полагаю, нуждается в значительно большем контрасте), то можете отредактировать эту кривую самостоятельно, но полезно знать следующее правило: чем более крутой вы делаете S-образную кривую, тем сильнее контраст. Таким образом, чтобы сделать кривую круче, следует переместить точку у вершины кривой (света) вверх, в точку внизу кривой (черные и тени) – вниз. (*Примечание:* Если под графиком кривой отображаются ползунки, то точки на кривой не видны. Щелкните кнопку **Point Curve** (Точка кривой) (выделенную здесь желтым кружком), чтобы скрыть ползунки и увидеть точки). Чтобы переместить вверх точку у вершины кривой, переместите курсор прямо на эту точку – и он приобретет вид двуглавой стрелки. Перетащите его вверх (как показано здесь), и изображение сделается в светах более контрастным. Между прочим, если вы начинаете коррекцию с линейного пресета, придется добавить свои собственные точки. Щелкните примерно на расстоянии ¾ длины отрезка прямой графика от нижнего левого угла графика, чтобы добавить точку коррекции в светах, затем перетащите ее вверх. Добавьте вторую точку коррекции в тенях примерно на расстоянии ¼ длины прямой и перетащите ее вниз, так чтобы получить крутую S-образную кривую.



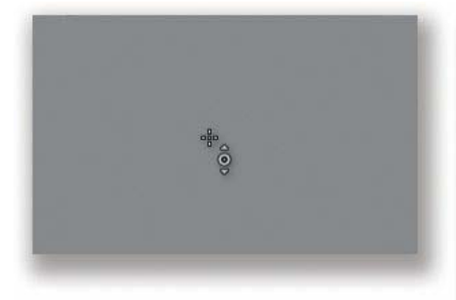
Шаг Четыре:

Здесь я перетащил значительно вниз точку в области теней (хорошо, я выделил две точки и перетащил обе их вниз), чтобы увеличить крутизну S-образной кривой, и увеличил контраст в светах и тенях. (*Помните:* Чем круче кривая, тем больше создаваемый контраст). Кроме того, можно настраивать по отдельности каналы RGB (Красный, Зеленый и Синий), щелкая всплывающее меню **Channel** (Канал) (выделенное здесь красным овалом), выбирая канал для редактирования и перетаскивая кривую для добавления контраста в этот конкретный цветовой канал.



СОВЕТ: Добавление мегаконтраста

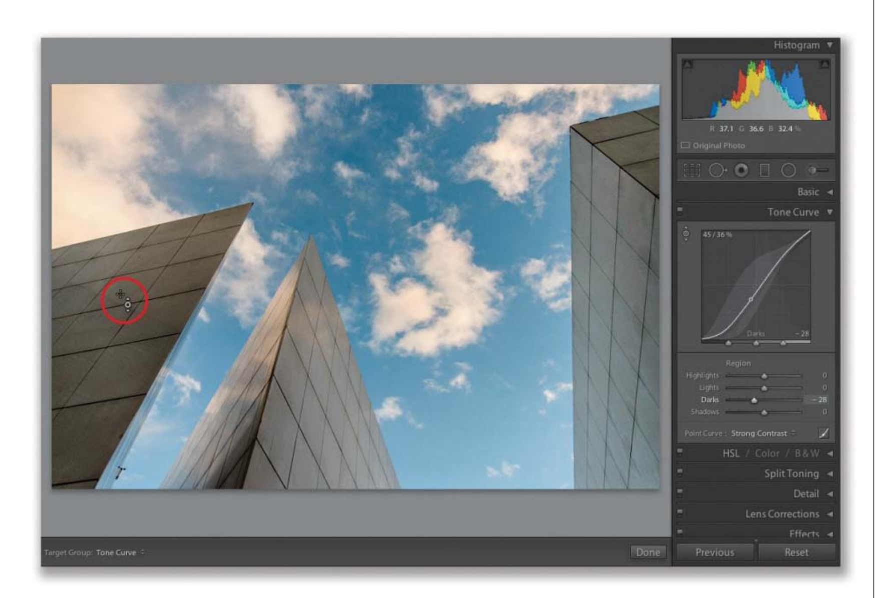
В случае применения эффекта **Contrast** (Контраст) из панели **Basic** (Основные), использование **Tone Curve** (Тоновая кривая) добавляет контраст поверх этого контраста, образуя мегаконтраст.





Шаг Пять:

Есть еще один способ настроить контраст, используя тоновую кривую, но прежде, чем мы его рассмотрим, щелкните небольшую кнопку **Point Curve** (Точка кривой) (выделенную здесь красным кружком), чтобы снова показать ползунки кривой. Каждый ползунок представляет часть кривой, так что, если вам не нравится прием перетаскивания кривой, можно вместо этого перетащить ползунки (как показано здесь, где я настраиваю участок **Shadows** (Тени). Более подробно об этом рассказывается в Шаге Семь). Помимо использования ползунков, можно также использовать инструмент **Targeted Adjustment** (Прямая коррекция точки кривой перемещением по фото) или, сокращенно, **TAT**. TAT – это маленький значок в виде мишени в верхнем левом углу панели **Tone Curve** (Тоновая кривая) (также выделенный здесь красным кружком). TAT можно перетаскивать (вверх или вниз) прямо по изображению и этим корректировать кривую в той области изображения, которую вы щелкнули. Перекрестие указывает, куда нацелен инструмент (как показано слева) – а мишень с треугольниками просто напоминает о направлении перетаскивания инструмента – вверх и вниз (куда указывают треугольники).

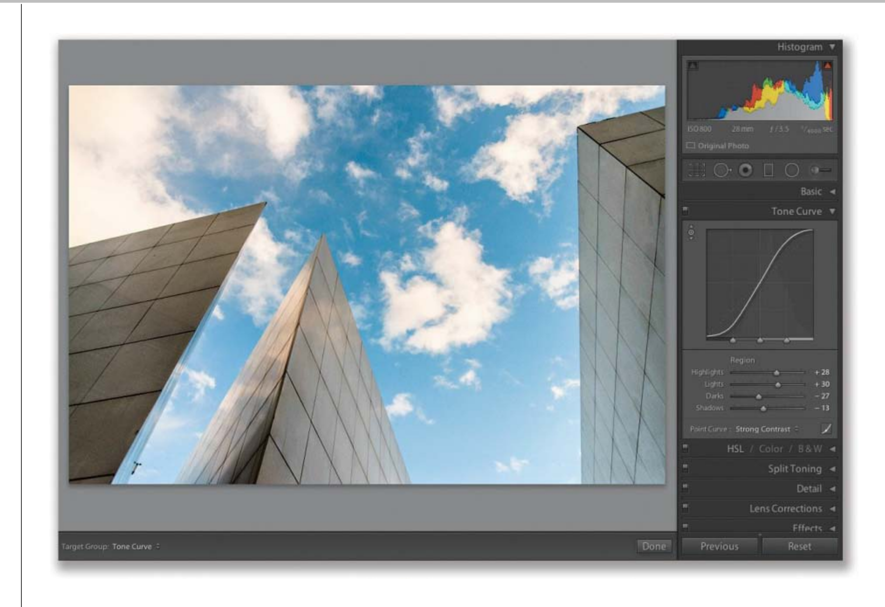


Шаг Шесть:

Теперь попрактикуемся в использовании. Во-первых, перезагрузите опцию всплывающего меню **Point Curve** (Вид кривой) к **Strong Contrast** (Сильный контраст). Затем выберите **TAT** и наведите его на снимок (я навел его на здание слева, потому что хочу его затемнить). Взгляните на тоновую кривую и увидите две вещи: (1) на кривой появляется точка, где тона соответствуют области изображения, на которую наведен TAT, и (2) внизу графика, над горизонтальной осью, появляется имя области, которую вы будете настраивать (в данном случае появляется **Darks** (Темные)). Теперь щелкните-и-перетащите (как показано здесь) курсор TAT вертикально вниз (если бы вы перетащили TAT прямо вверх, это, наоборот, увеличило бы яркость здания). Вы можете смещаться по изображению, перетаскивая TAT вверх, чтобы настроить кривую на повышение яркости, и вниз – на затемнение, в области, где делается коррекция. По окончании, щелкните TAT снова там, где он находился. Между прочим, быстрая клавиша активации TAT – это **Ctrl+ Alt+Shift+T** (Mac: **Command+Option+Shift+T**).

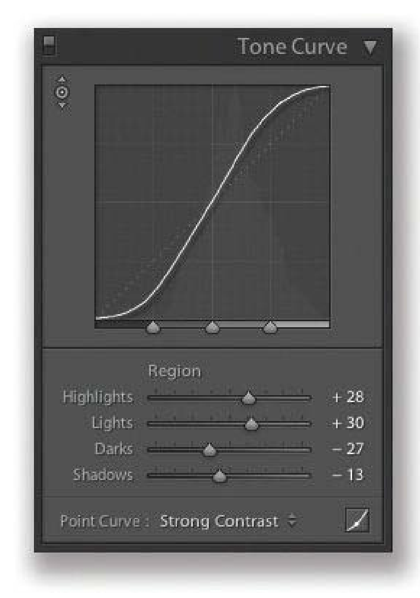
Шаг Семь

Самый универсальный метод настройки тоновой кривой состоит в перетаскивании четырех ползунков секции **Region** (Область) (**Highlights** (Блики), **Lights** (Светлые), **Darks** (Темные) и **Shadows** (Тени)) в нижней части панели, а их смещение изменяет форму кривой. Здесь я перетащил ползунки следующим образом. Для усиления яркости бликов ползунок **Highlights** (Блики) передвинут в правый конец. Чтобы сделать нижнюю часть средних тонов немного темнее, ползунок **Darks** (Темные) передвинут влево. Для устранения вялости ползунок **Shadows** (Тени) сдвинут влево. Для повышения яркости верхней части средних тонов и нижней части светлых тонов ползунок **Lights** (Светлые) сдвинут немного вправо. Обратите внимание, что шкалы ползунков содержат градиент, похожий на градиенты шкал ползунков панели **Basic** (Основные); он подсказывает результат смещения ползунка (к белому концу шкалы для повышения яркости или к черному, для ее уменьшения в соответствующей части тонов). И еще одно. При использовании для коррекции точек кривой (независимо от выбранного метода), на графике появляется серая заштрихованная область, показывающая границы изменения кривой (то есть, насколько можно перетащить кривую в том или другом направлении).

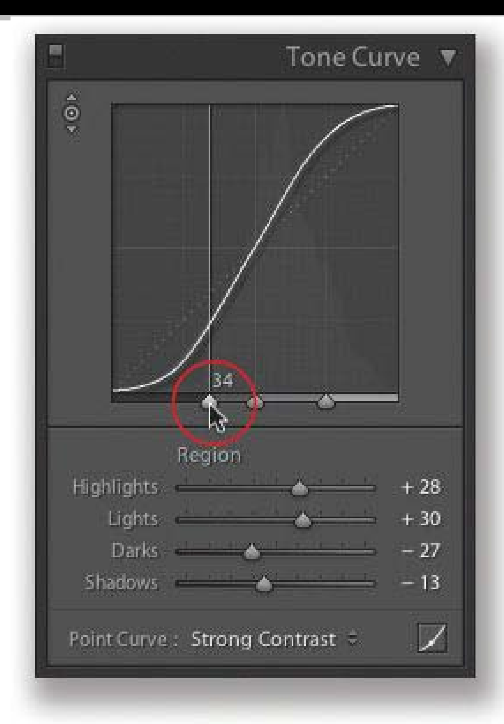


Шаг Восемь

Итак, подведем итоги. Чтобы настроить контраст снимка, следует использовать один из четырех приемов: (а) использовать пресет кривой контраста из всплывающего меню **Point Curve** (Вид кривой), (b) активировать **TAT** и перетаскивать его вверх/вниз по снимку для настройки кривой, (с) использовать один из этих двух приемов, а затем перемещать вверх/вниз точку на кривой при помощи клавиш со стрелками, или (d) вручную настраивать кривую, используя ползунки секции **Region** (Область). *Примечание:* Если вы считаете, что ползунки не будут использоваться, освободите место, скрывая их отображение (как я упоминал ранее – щелкая кнопку **Point Curve** (Точка кривой) справа от всплывающего меню **Point Curve** (Вид кривой), выделенную здесь красным кружком). Если вы однажды решите их вернуть, щелкните ту же кнопку снова.

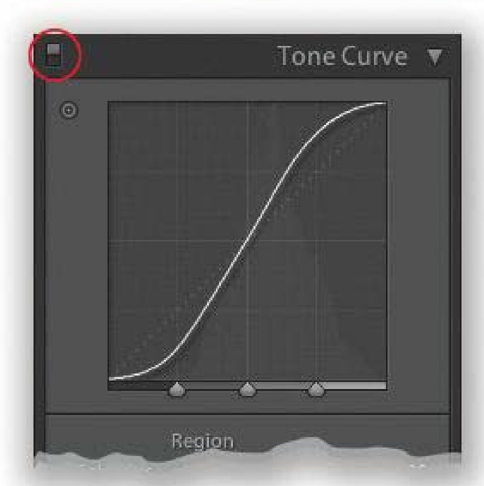






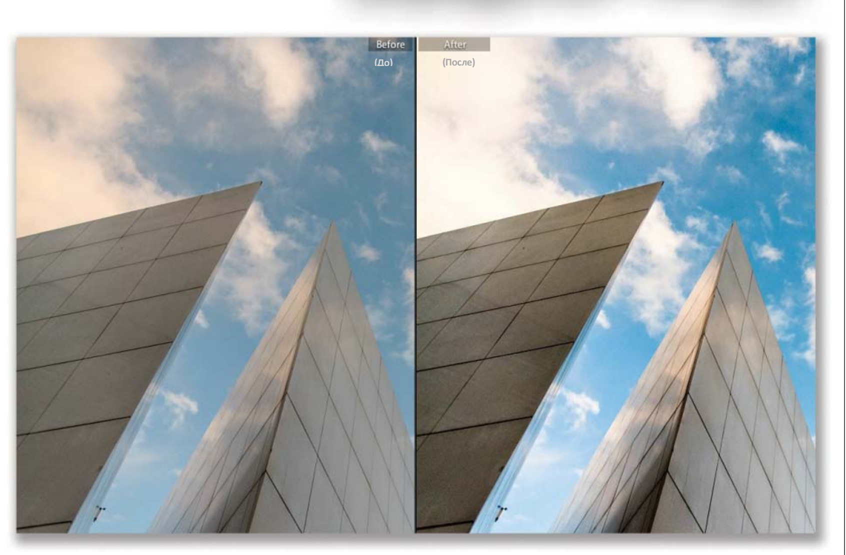
Шаг Девять:

Есть еще три вещи, которые следует знать о панели **Tone Curve** (Тоновая кривая), и мы их сейчас рассмотрим. Первое – как использовать три кнопки ползунков, которые находятся на горизонтальной оси внизу графика. Они называются ползунками диапазона и по существу позволяют выбирать, где находятся диапазоны – черный, белый и средний – которые настраивает тоновая кривая (размещая их, вы определяете, что является тенями, что – средними тонами и что – бликами). Например, левый ползунок диапазона (выделенный здесь красным кружком) представляет теневые области, и область, которая находится слева от этой кнопки, будет подвергаться действию ползунка **Shadows** (Тени). Если вы хотите расширить диапазон воздействия ползунка **Shadows** (Тени), щелкните-и-перетащите левый ползунок диапазона вправо (как показано здесь). Теперь настройки ползунка **Shadows** (Тени) затрагивают больший диапазон тонов снимка. Средний ползунок диапазона представляет средние тона. Перетаскивание его вправо уменьшает пространство между областью средних тонов и областью бликов, так что ползунок **Lights** (Светлые) теперь влияет на меньший диапазон, а ползунок **Darks** (Темные) – на больший. Чтобы сбросить любой из этих ползунков к их положению по умолчанию, просто дважды щелкните по ползунку, который хотите сбросить.



Шаг 10:

Вторая вещь, которую следует знать – как сбросить тоновую кривую в начальное состояние. Просто дважды щелкните слово **Region** (Область), и все четыре ползунка перезагрузятся в 0. Наконец, третья вещь – как увидеть снимок до/после настройки контраста при помощи панели **Tone Curve** (Тоновая кривая). Можно включить/выключить коррекции **Tone Curve** (Тоновая кривая) при помощи маленького переключателя с левой стороны заголовка панели (выделенного на среднем рисунке красным кружком). Просто щелкните его для включения или выключения. В заключение, здесь приводится состояние без коррекции вообще и с коррекцией только при помощи тоновой кривой.



Два случая по-настоящему эффективного применения новых кривых RGB

Хотя инструмент кривых присутствовал и в предыдущих версиях Lightroom, Lightroom 4 – первая версия, которая позволяет регулировать по отдельности красный, зеленый и синие каналы (как Photoshop), делая по-настоящему эффективным как решение сложных проблем баланса белого путем регулировки отдельного цветового канала, так и создание эффектов "кросс процесса" (очень популярных в фэшн- и артфото). Здесь рассказывается о том, как использовать оба вида коррекции.

Шаг Один:

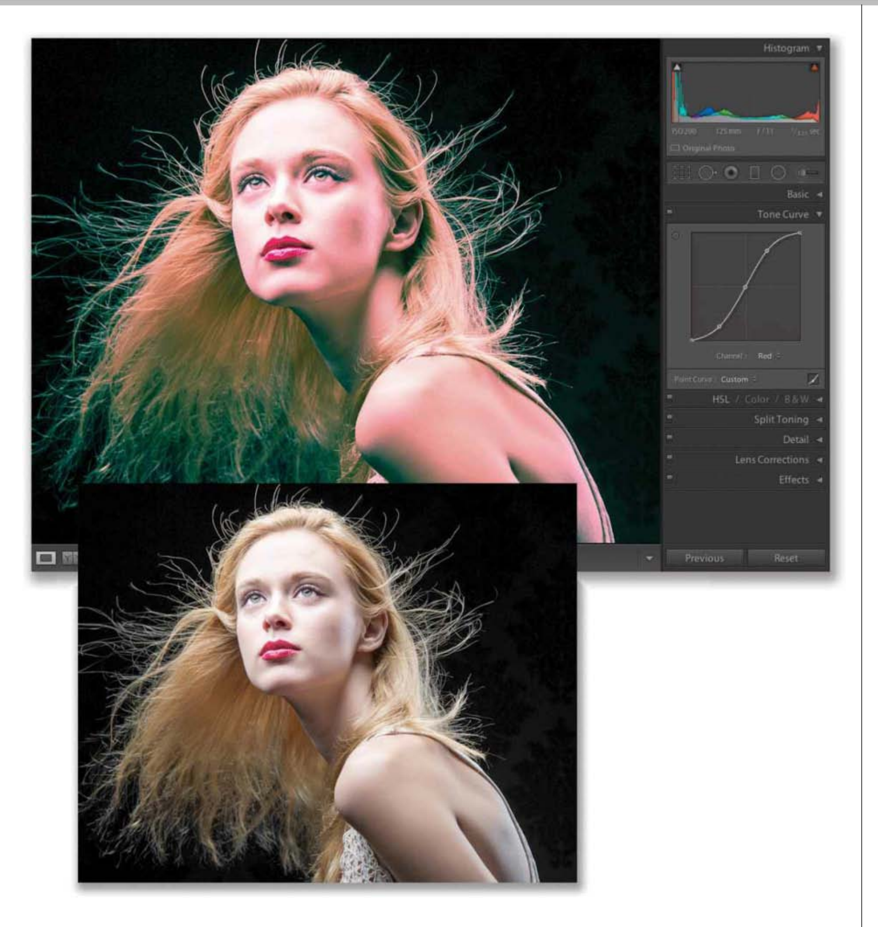
Вы выбираете, какой цветовой канал RGB хотите настроить, заходя в панель **Tone Curve** (Тоновая кривая) и выбирая там конкретный цветовой канал из всплывающего меню **Channel** (Канал) (как показано здесь, где я выбираю канал **Blue** (Синий), чтобы постараться удалить цветной оттенок из фона и кожи модели – фон предполагается чисто серым, а кожа не должна иметь синих оттенков). Итак, теперь, когда выбран только канал **Blue** (Синий), обратите внимание, что отображение гистограммы на графике тоновой кривой также имеет синий цвет, давая визуальную подсказку, что настраивается только этот канал.



Шаг Два:

Итак, как узнать, какую часть кривой настраивать для удаления этого синего оттенка? Так вот, Lightroom может действительно это точно сообщить. Щелкните инструмент **TAT** (**Targeted Adjustment tool** (Прямая коррекция точки кривой перемещением по фото)) в верхнем левом углу панели, а затем наведите его на область, которую вы хотите корректировать (в данном случае, волосы модели), и увидите, что на кривой появляется точка и остается там все время, пока перемещается курсор. Просто щелкните курсором TAT один раз, наведя его на фон, и он добавит точку к кривой, соответствующую области, которую вы хотите настроить. Возьмите эту новую точку кривой и перетащите под углом 45° по направлению к нижнему правому углу, и это удалит синее из кожи и волос (как показано здесь). Конечно, активировав TAT, можно использовать его иначе – щелкнуть им непосредственно волосы и перетащить курсор вниз, тем самым редактируя эту часть кривой.





Шаг Три:

Если вы хотите использовать кривые RGB, чтобы создать эффект "кросс-процесса" (классическая техника темной комнаты пленочной эпохи, суть которой состоит в обработке пленки определенного типа химикатами, предназначенными для пленки другого типа – ***А.Л.***), сделать это на практике довольно легко. Есть десятки различных комбинаций, но вот та, которую использую я. Начнем с выбора канала **Red** (Красный) из всплывающего меню **Channel** (Канал). Создайте крутую S-образную кривую, щелкая три раза вдоль кривой-диагонали: один раз в центре, один раз в соседнем узле главной линии сетки – выше центра и один раз в соседнем узле главной линии сетки – ниже центра, расположив точки равномерно вдоль линии. Оставьте центральную точку на месте и перетащите верхнюю точку вверх, а нижнюю вниз, чтобы создать кривую, которую вы видите здесь. Обратите внимание: здесь во вставке я поместил исходное изображение, без какого-либо применения кривых RGB, чтобы показать оригинальную отправную точку.



Шаг Четыре:

Затем переключитесь на канал **Green** (Зеленый) и сделайте другую S-образную кривую с тремя точками, но не такую крутую (как показано здесь внизу). Наконец, зайдите в канал **Blue** (Синий). Не добавляя никаких точек, просто перетащите нижнюю левую точку прямо вверх вдоль левого края (как показано здесь). Затем переместите правую верхнюю точку также вниз вдоль правого края графика. Конечно, в зависимости от конкретного изображения вам, возможно, придется корректировать эти параметры настройки (обычно корректируется величина перетаскивания в канале **Blue** (Синий), но опять-таки, это зависит от снимка). Между прочим, если вы сделали настройку, которая вам нравится, не забывайте сохранить ее как пресет модуля **Develop** (Коррекции) (щелкните кнопку + (знак плюс) на правом конце заголовка панели **Presets** (Параметры пресетов). Когда появится диалоговое окно **New Develop Preset** (Новый пресет коррекции), щелкните кнопку **Check None** (Сбросить выбор) и установите галочку в окошке **Tone Curve** (Тоновая кривая)).

Коррекция отдельных цветов в панели HSL

Всякий раз, когда в изображении нужно настроить только один цвет (скажем, вы хотите, чтобы все красные цвета выглядели краснее, или синева на небе более синей, или вы хотите изменить цвета совместно), это можно сделать в панели **HSL/Color/B&W** (HSL/Цвет/Градации серого). (HSL поддерживает параметры **Hue** (Оттенок), **Saturation** (Насыщенность), **Luminance** (Светлота)). Эта панель невероятно удобна (я использую ее довольно часто), и к счастью, наличие в ней инструмента **TAT** (**Targeted Adjustment tool** (Прямая коррекция точки кривой перемещением по фото)) делает ее использование действительно простым. Здесь рассказывается о том, как работает эта функция.

Шаг Один:

Для коррекции области с цветом прокрутите правую область боковых панелей вниз до панели **HSL** (между прочим, слова в заголовке панели: **HSL**, **Color** (Цвет), **B&W** (Градации серого), – не просто имена – это кнопки, и если вы щелкнете какую-либо из них, то появятся элементы управления для соответствующей версии панели). Продолжайте и щелкните кнопку **HSL** (пока мы будем работать с ней), и в панели появятся четыре кнопки: **Hue** (Оттенок цвета), **Saturation** (Насыщенность), **Luminance** (Светлота) и **All** (Всё). Щелчок по ним открывает соответствующую панель. Панель **Hue** (Цветовой тон) позволяет при помощи ползунков изменять существующий цвет на другой цвет. Чтобы увидеть, как это работает, перетащите ползунок **Red** (Красный) до конца влево, а ползунок **Orange** (Оранжевый) до -71, и увидите, что красный цвет мотороллеров изменяется на пурпурный. Теперь нажмите кнопку **Reset** (Сбросить) (внизу области панелей), чтобы аннулировать изменение цвета.



Шаг Два:

Если перетащить эту пару ползунков в противоположном направлении, то красный цвет мотороллеров изменился бы на более оранжевый. Это прекрасная задача, решаемая ползунком **Hue** (Оттенок цвета) панели **HSL**. А как быть, если вы хотели бы еще усилить оранжевый цвет, но уже передвинули ползунки до конца? В таком случае надо задействовать функцию **Saturation** (Насыщенность), щелкая это слово наверху панели.





Шаг Три:

Здесь, в панели **Saturation** (Насыщенность), восемь ползунков управляют насыщенностью цветов в изображении. Перетащите ползунок **Orange** (Оранжевый) до конца вправо, а **Red** (Красный) вправо, возможно, не совсем до конца, и оранжевый цвет мотороллеров сделается значительно более сочным (как показано здесь). Если вы знаете точно, на какой цвет хотите воздействовать, можете просто перетащить ползунки. Но если нет точной уверенности, какие цвета образуют область, которую вы хотите настроить, то можно использовать инструмент **TAT** (тот же инструмент **Targeted Adjustment** (Прямая коррекция точки кривой перемещением по фото), который использовался ранее в панели **Tone Curve** (Тоновая кривая)). Например, если вы хотите сделать фон слева зеленее, щелкните TAT, затем щелкните им фон (как я сделал здесь вверху слева), и перетащите его вверх, чтобы усилить зелень (вниз, чтобы ее ослабить). Обратите внимание, что это перемещает влево не только ползунок **Green** (Зеленый), но также и ползунок **Aqua** (Аквамарин). Вы, скорее всего, не догадались бы о присутствии в фоне аквамаринового оттенка, и именно потому этот инструмент здесь столь удобен. На самом деле я редко использую панель HSL, не используя TAT!



Шаг Четыре:

Чтобы изменить яркость цветов, щелкните кнопку **Luminance** (Светлота) наверху панели. Чтобы затемнить цвета неба, активируйте **TAT**, затем перетащите его прямо вниз по фону, и цвет фона станет глубже и богаче (а значения **Luminance** (Светлота) для **Aqua** (Аквамарин) и **Green** (Зеленый) уменьшатся). Теперь щелкните-и-перетащите TAT вверх по оранжевому оттенку на одном из мотороллеров, чтобы сделать его более ярким (обратите внимание, что при этом двигается ползунок **Red** (Красный) и **Orange** (Оранжевый). И еще о двух вещах. Щелчок кнопки **All** (наверху панели) помещает все три панели в один скролируемый список, а кнопка **Color** (Цвет) открывает панель, у которой в верхней секции находятся поля с теми же восемью цветами, что в панели HSL, плюс поле **All** (Все), а в нижней секции – три ползунка, одинаковые для каждого цвета: **Hue** (Оттенок цвета), **Saturation** (Насыщенность) и **Luminance** (Светлота), – макет панели делается больше похожим на панель **Hue/Saturation** (Цветовой тон/Насыщенность) в Photoshop. Но независимо от выбранного макета, все эти панели работают одинаково. Здесь показаны изображения до/после изменения цветов и яркости мотороллеров, а также уменьшения светлости фона и усиления его зеленого цвета.

Как добавлять виньетку

Эффект виньетирования краев (затемнение краев изображения, чтобы сконцентрировать внимание на центре снимка) является одним из тех эффектов, которые вам или нравится, или категорически нет (мне он по душе). Здесь мы рассматриваем, как применить простую виньетку, как виньетировать обрезанный снимок (виньетирование "после обрезки"), а также использовать другие опции виньетирования.

Шаг Один:

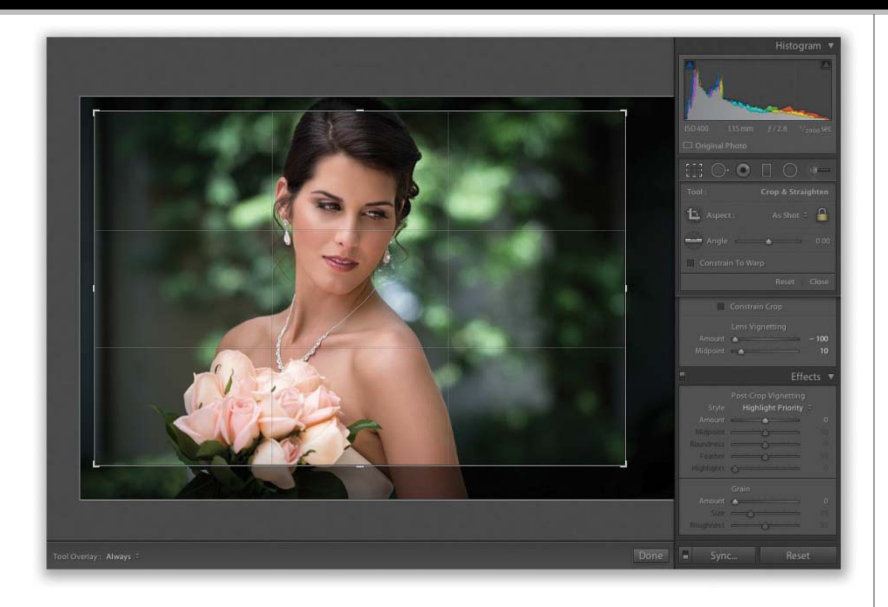
Чтобы добавить эффект виньетирования краев, зайдите в правую область панелей и сделайте прокрутку вниз, к панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива). (Инструменты виньетирования находятся в панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива) по следующим причинам. Некоторые объективы затемняют углы снимков, даже когда вы этого не хотите. В таком случае, это превращается в проблему, и для ее решения вам приходится заходить в панель **Lens Corrections** (Коррекция объектива), не так ли? Там вы увеличиваете яркость углов, используя элементы управления этой панели. Итак, обычно легкое затемнение краев считается дефектом, но преднамеренное значительное затемнение может украшать изображения. Имейте в виду, я не устанавливаю критериев – я просто рассказываю о них). Здесь показано исходное изображение без какого-либо виньетирования (между прочим, мы будем говорить о том, как избавиться от "плохого виньетирования" в Главе 7 – главе о том, как решать проблемы).



Шаг Два:

Мы начнем с обычного виньетирования всего изображения. Для этого щелкнем надпись-кнопку **Manual** (Вручную) наверху панели, затем в секции **Lens Vignetting** (Виньетирование объектива) перетащим ползунок **Amount** (Значение) до конца влево. Этот ползунок управляет степенью затемнения краев снимка (чем дальше влево перетащен ползунок, тем сильнее затемнение). Ползунок **Midpoint** (Средняя точка) управляет тем, насколько далеко затемнение краев доходит до центра снимка. Итак, перетащим его также влево на приличную величину (как я здесь), и это, в общем, создаст хороший, мягкий эффект центра притяжения – края затемнены, объект съемки приятно освещен, а взгляд смещен вправо, туда, куда он и должен смещаться.







Шаг Три:

И все это работает замечательно, пока вы не обрежете снимок, потому что обрезка удалит значительную часть виньетки краев. Чтобы обойти эту проблему, Adobe предусмотрел управление эффектом под названием **Post-Crop Vignetting** (Виньетирование после обрезки), который позволяет добавлять эффекты виньетирования после обрезки. Я отсек лишнее в рассматриваемом снимке, тем самым увеличивая оставшееся, и теперь большая часть виньетки краев, которую я добавил ранее, будет отрезана. Итак, прокрутите вниз, в панель **Effects** (Эффекты), и наверху ее увидите секцию **Post-Crop Vignetting** (Виньетирование после обрезки). Но прежде, чем опробовать эффект, в панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива), в секции **Lens Vignetting** (Виньетирование объектива), сбросьте в 0 (ноль) ползунок **Amount** (Значение), тем самым исключив добавление виньетки после обрезки поверх виньетки оригинального снимка.

Шаг Четыре:

Прежде, чем перейти к ползункам, давайте поговорим о всплывающем меню **Style** (Стиль). Имеются три опции: (1) **Highlight Priority** (Приоритет тона), (2) **Color Priority** (Приоритет цвета) и (3) **Paint Overlay** (Перекрытие цвета). (Хотя единственная, дающая действительно хорошие результаты опция –**Highlight Priority** (Приоритет тона), и она единственная, которую я вообще использую. Результаты ее больше походят на те, которые дает обычное виньетирование. Края становятся темнее, но цвет может немного измениться, и я полностью одобряю появление большего насыщения краев. Эта опция получила название от того, что она старается удерживать возможно большую область светов в исходном виде, и если у краев имеются яркие области, то эта опция пытается оставить их яркими). Здесь я затемнил края куда сильнее, чем делаю это обычно, но я хотел (только в иллюстративных целях), чтобы вы действительно увидели эффект на обрезанном изображении. Стиль **Color Priority** (Приоритет цвета) лучше сохраняет точные цвета на краях снимка, так что в действительности края делаются немного темнее, но цвета не становятся более насыщенными, и затемнение не выглядит настолько же темным (и приятным), как в стиле **Highlight Priority** (Приоритет тона). Наконец, **Paint Overlay** (Перекрытие цвета) создает вид такой, который мы имели еще в Lightroom 2: виньетирование после обрезки просто создает довольно-таки неприглядные темно-серые края.

Шаг Пять

Следующие два ползунка служат для придания виньеткам привычного вида. Например, ползунок **Roundness** (Округлость) управляет скругленностью виньетки. Чтобы увидеть в точности, как он работает, сделайте так: сместите ползунок **Roundness** (Округлость) в 0, а затем перетащите до конца влево ползунок **Feather** (Растушёвка) (о котором мы поговорим чуть ниже). Видите – создался четко очерченный овал? Конечно, в действительности вы не будете использовать такую виньетку (я на это надеюсь), но она помогает понять, как работает ползунок. Итак, ползунок **Roundness** (Округлость) управляет тем, как происходит скругление виньетки (перетащите ползунок пару раз из конца в конец, и вы сразу получите об этом представление). Теперь сбросьте округлость в нуль (и прекратите манипуляции с этим ползунком). ;-)



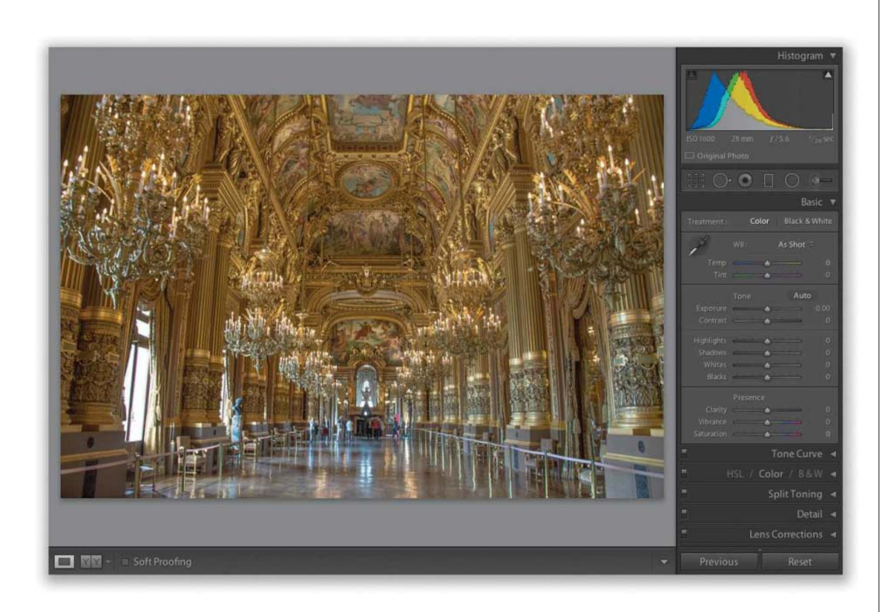
Шаг Шесть

Ползунок **Feather** (Растушёвка) управляет степенью мягкости края овала: перетаскивание этого ползунка вправо делает виньетку более мягкой и более естественной. Здесь я перетащил **Feather** (Растушёвка) до значения 57, и можно видеть, как смягчились края четкого овала, который вы видели в предыдущем шаге. Итак, говоря кратко, чем дальше выполнено перетаскивание, тем более мягкими делаются края овала . Нижний ползунок, **Highlights** (Света), помогает сохранить яркость в краях, которые затемняются виньеткой. Чем дальше вправо он перетаскивается, тем больше защищена яркость. Ползунок **Highlights** (Света) доступен, только если установлен **Style** (Стиль) или в **Highlight Priority** (Приоритет тона), или в **Color Priority** (Приоритет цвета) (но в режим **Color Priority** (Приоритет цвета)вы заходить не будете, потому что он выглядит хуже, не так ли?) Итак, виньетирование краев концентрирует внимание зрителя путем затемнения периферийной области, и теперь с созданием виньеток всё ясно.



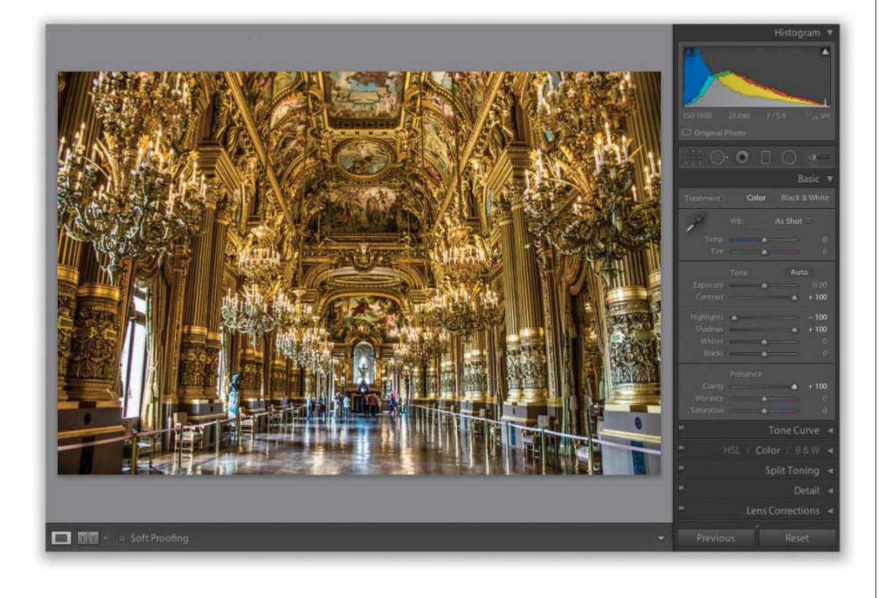
Получение модного высококонтрастного изображения

В Photoshop есть эффект, который начал распространяться где-то с 2011 года, а теперь превратился в один из самых модных и востребованных и встречается всюду – от больших журналов до веб-сайтов и портретов звезд на обложках альбомов. Так или иначе, прямо в Lightroom вы можете получить нечто довольно близкое к этому стилю. Но прежде, чем я покажу вам эффект, должен сказать, что это один из тех эффектов, который будет вам или безоговорочно нравиться (и вы начнете им злоупотреблять), или вы возненавидите его столь же безгранично. Без вариантов.



Шаг Один

Прежде, чем мы применим этот эффект, я хочу сделать предупреждение: эффект не пригоден для всех снимков без исключения. Он выглядит лучше на снимках с большим числом деталей и сложной структурой –городских и индустриальных снимках, снимках пейзажей и даже людей (особенно мужчин) – которые вы хотите сделать зернистыми и текстурированными (если так можно сказать). А значит, этот эффект обычно неприменим к чему-либо, что вы хотите показать мягким и/или чарующим. Здесь показан снимок Парижского Оперного театра с огромным количеством разнообразных деталей. Он просто взывает к применению данного типа обработки.

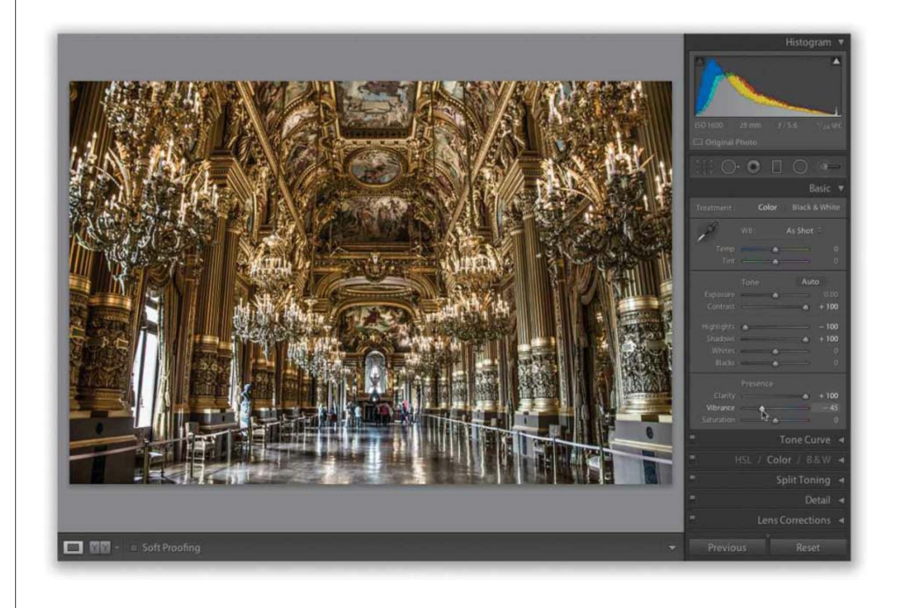


Шаг Два:

Вы возвращаетесь к четырем удивительно хитроумным ползункам панели **Basic** (Основные) модуля **Develop** (Коррекции): (1) перетащите ползунок **Contrast** (Контраст) до конца в +100, (2) перетащите ползунок **Highlights** (Света) до конца в -100, (3) перетащите ползунок **Shadows** (Тени) до конца в +100 (чтобы проявить тени) и (4) перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) до конца вправо в +100. Теперь изображение в целом приобрело высококонтрастный вид, однако мы еще не закончили коррекцию.

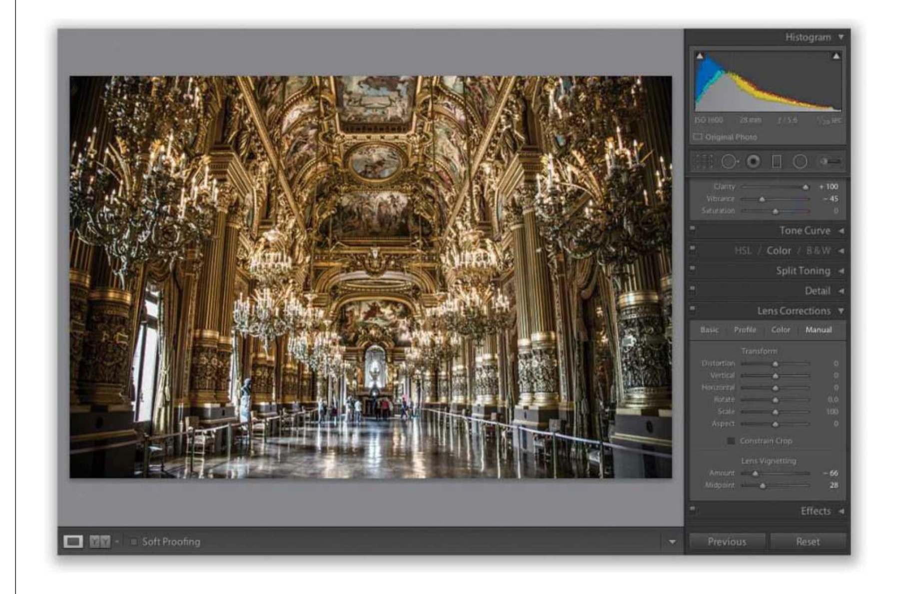
Шаг Три:

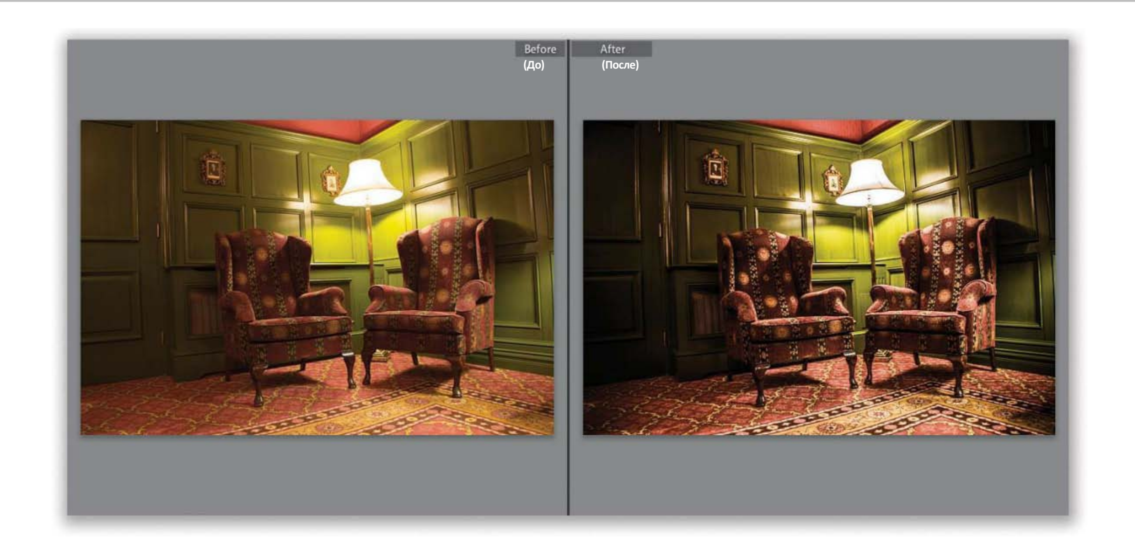
Сейчас, на данном этапе, в зависимости от снимка, к которому применяется этот эффект, вам, возможно, придется перетащить ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного вправо, если изображение в целом слишком темное (такое может произойти при установке **Contrast** (Контраст) в +100), а если снимок сделался несколько вялым (от перемещения ползунка **Shadows** (Тени) в +100), то возможно, следует перетащить ползунок **Blacks** (Черные) вправо, чтобы возвратить цветовую насыщенность и общий цветовой баланс. Помимо этих возможных коррекций, следующим обязательным действием должно быть небольшое уменьшение насыщенности снимка путем перетаскивания влево ползунка **Vibrance** (Сочность) (здесь, я перетащил его в -45). Это снижение насыщенности – отличительный признак данного "стиля", который придает изображению вид, похожий на HDR, но без слияния нескольких экспозиций.



Шаг Четыре:

Заключительным шагом является виньетирование для затемнения краев снимка и перемещения внимания на объект съемки. Для этого зайдите в панель **Lens Corrections** (Коррекция объектива) (в правой области боковых панелей), щелкните вверху **Manual** (Вручную) и в секции **Lens Vignetting** (Виньетирование объектива) перетащите влево ползунок **Amount** (Значение) (создающий темные края). Затем перетащите подальше влево ползунок **Midpoint** (Средняя точка) (управляющий тем, насколько затемнение краев приближаются к середине снимка. Чем дальше влево перетаскивать этот ползунок, тем дальше простирается затемнение). Это заставило снимок в целом выглядеть темноватым, так что мне пришлось вернуться в панель **Basic** (Основные) и немного увеличить **Exposure** (Экспозиция) (до +0.25), чтобы возвратить исходную яркость, имевшую место до виньетирования. На следующей странице показаны несколько снимков "до" и "после", просто чтобы дать вам общее представление о том, как данная коррекция изменяет различные изображения (хотя я не добавлял к ним виньетки). И не забудьте сохранить эту коррекцию как пресет (см. страницу 194), тогда вам не надо будет делать ее вручную всякий раз, когда вы захотите применить этот стиль.




Before
(До)
After
(После)


Before
(До)
After
(После)


Before
(До)
After
(После)

Создание черно-белых изображений

Есть два метода автоматической перекодировки цветного изображения в черно-белое (один в панели **Basic** (Основные) и второй в панели **HSL/Color/B&W**(HSL/Цвет/Градации серого)), и независимо от выбранного варианта, результаты будут одинаковы. Должен сказать, по мне им не хватает глубины, и я думаю, гораздо лучше сделать такое преобразование вручную. Мы начнем с метода, который я предпочитаю для большинства преобразований цвета в черно-белое и который базируется на материале, уже изученном в этой главе.

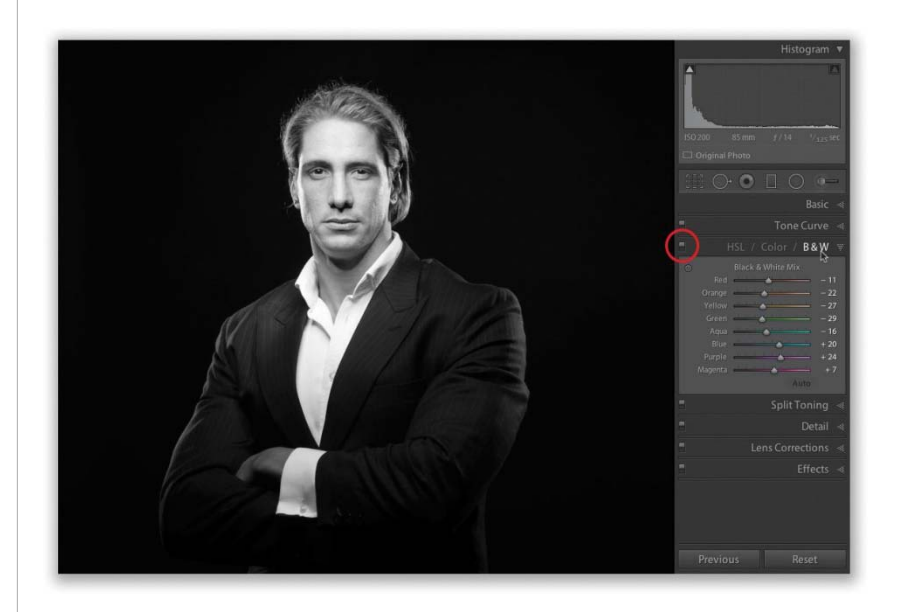
Шаг Один:

В модуле **Library** (Библиотека) найдите снимок, который хотите преобразовать в черно-белый, и сначала сделайте его виртуальную копию, выполнив команду меню **Photo > Create Virtual Copy** (Фото > Создать виртуальную копию), как показано здесь. (Единственная причина, по которой вы ее создаете – для сравнения ручного метода с методом автоперекодировки в Lightroom. Между прочим, научившись делать преобразование вручную, вы едва ли когда-либо захотите использовать автоматический метод). Нажмите быструю клавишу **Ctrl+D** (Mac**: Command+D**), чтобы отменить выбор виртуальной копии, а затем перейдите ниже, в панель **Filmstrip** (Кинопленка), и щелкните оригинальный снимок.



Шаг Два:

Теперь нажмите быструю клавишу **D**, чтобы переключиться в модуль **Develop** (Коррекции) и в правой области панелей выполните прокрутку – вниз к панели **HSL/Color/B&W** (HSL/ Цвет/Градации серого), затем щелкните надпись-кнопку **B&W** (Градации серого) на правом конце заголовка панели (как показано здесь). Это выполнит автоматическое преобразование снимка с цветного в черно-белый, но к сожалению, оно обычно даёт черно-белое изображение с малой глубиной, как показано здесь (считайте это снимком "до"). Идея состоит в том, чтобы откорректировать автоматическое черно-белое преобразование, перемещая цветовые ползунки. Фишка именно в том, что снимок уже не цветной. Продолжите далее и переместите ползунки, все, какие хотите, и увидите, как они действуют. Между прочим, если вы щелкнете кнопку включения-выключения панели черно-белого преобразования (выделенную здесь красным кружком), то можете видеть, как плохо выглядело бы это черно-белое преобразование, если бы Lightroom сделал автопреобразование, не используя параметры настройки по умолчанию.





Шаг Три:

Теперь нажмите клавишу **Стрелка вправо** на клавиатуре, чтобы переключиться на виртуальную копию, которую вы сделали, и я покажу вам свой собственный метод ручной настройки. Зайдите в панель **Basic** (Основные) (наверху правой области панелей), и вверху, в секции **Treatment** (Режим), щелкните надпись-кнопку **Black & White** (Градации серого), и вы получаете еще одно изображение, лишенное глубины (но оно будет исправлено). Большинство фотографов стремится создавать по-настоящему богатые, высококонтрастные черно-белые изображения, таким образом, первое, что нужно сделать – удостовериться, что мы удалили все блики в снимке. Для этого перетащите ползунок **Whites** (Белые) вправо до появления белого треугольника (в правом верхнем углу гистограммы), и в этой точке остановитесь. Затем перетащите ползунок **Highlights** (Света) чуть влево, пока белый треугольник не сделается снова темно-серым. Теперь вы знаете, что получили максимальное количество светов, не обрезав ни одного из них.



Шаг Четыре:

Затем перетащите ползунок **Blacks** (Черные) влево, пока снимок не станет объемным и не потеряет вялость (как показано здесь). Кое-кто полагает, что никогда не следует позволять какой-либо части снимка делаться чисто черной, даже если это несущественная область без деталей, как тень под камнем. Я не принадлежу к их числу. Я стремлюсь, чтобы снимок в целом получился в духе "поп-арта", и из многолетнего опыта создания черно-белых отпечатков пришел к выводу, что Обычный человек реагирует куда более положительно на снимки с высококонтрастной трансформацией, чем с менее рельефной трансформацией, сохраняющей 100%-ую детальность в тенях. Если есть возможность, опробуйте оба варианта, покажите друзьям и посмотрите, какой они предпочтут. Конечно, после затемнения теней костюм приобретает значительно более темный вид, и вам, возможно, придется увеличить величину **Exposure** (Экспозиция), чтобы немного осветлить средние тона (только внимательно следите за светами – они могут быть ползунком **Exposure** (Экспозиция) обрезаны.

Шаг Пять

Наша цель – высококонтрастное черно-белое изображение, и мы можем перетащить ползунок **Clarity** (Четкость) существенно вправо (здесь я перетащил его в +49), что значительно повышает контраст в средних тонах, а также добавляет снимку в целом энергичность и свежесть.



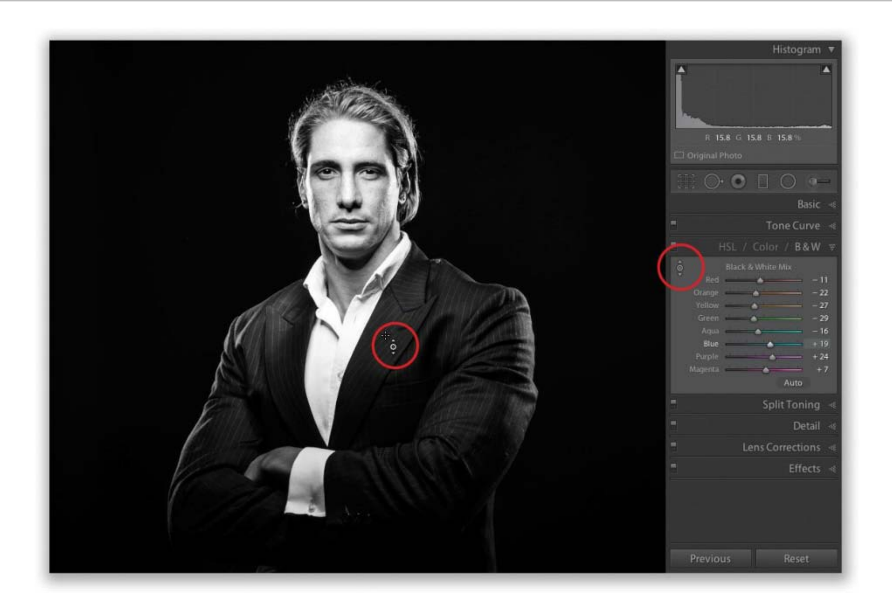
СОВЕТ: Как выяснить, какие снимки можно успешно преобразовать в черно-белые

Зайдите в коллекции, нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**) для выбора всех снимков, затем нажмите букву **V**, чтобы временно преобразовать все снимки в черно-белые. Теперь можно оценить, какой из них (или никакой) выглядел бы замечательно в черно-белом исполнении. Нажмите **Ctrl +D** (Mac**: Command+D**), чтобы отменить выбор всех снимков. Когда вы видите кандидата в замечательный черно-белый вариант, щелкните его, затем нажмите **P**, чтобы установить флажок **Pick** (Удачный). Закончив, выберите все снимки снова и нажмите **B**, чтобы возвратить им полноцветный вид. Теперь все снимки, которые вы считаете пригодными для черно-белого преобразования, помечены флажком **Pick** (Удачный). Это довольно удобно.

Шаг Шесть

В заключение необходимо добавить немного резкости. Поскольку это портрет, проще всего перейти в левую область боковых панелей и в панели **Presets** (Параметры пресетов), в списке **Lightroom General Presets** (Общие пресеты), выбрать опцию **Sharpen - Faces** (Резкость - лица) (как показано здесь), обеспечивающую подходящую степень повышения резкости для портретов. Между прочим, если она повышает резкость недостаточно, попробуйте следующий пресет (который разработан, в общем, для пейзажных снимков и называется **Sharpen - Scenic** (Резкость - пейзаж), но попытку стоит сделать). Вот так-то. Не столь большое отличие от коррекции цветной фотографии, не так ли? И в заключение – я не хотел говорить вам об этом ранее, потому что хотел, чтобы вы изучили эту технику – есть встроенный пресет, который в значительной степени делает все это автоматически. Щелкните кнопку **Reset** (Сбросить) внизу справа, чтобы сбросить снимок к оригинальному цветному виду, затем зайдите в панель **Presets** (Параметры пресетов) и в списке **Lightroom B&W Presets** (Пресеты ЧБ) щелкните **B&W Look 5** (ЧБ - вид 5).





Шаг Семь:

Итак, мы закончили с нашим преобразованием, но есть еще одна вещь, о которой следует знать, а именно, как корректировать отдельную область черно-белого снимка. Например, вы хотели бы, чтобы костюм здесь был более светлым. Нужно снова зайти в панель B&W, щелкнуть инструмент **TAT** (**Targeted Adjustment tool** (Прямая коррекция точки кривой перемещением по фото), выделенный здесь красным кружком), затем щелкните ту часть костюма, которую хотите сделать светлее, и перетащите TAT прямо вверх. Хотя снимок сейчас черно-белый, TAT знает, какие основные цвета составляют эту область, и перемещает ползунки так, чтобы увеличить яркость этой области (как показано здесь). В следующий раз, когда вы захотите увеличить яркость конкретной области (или наоборот, сделать ее темнее, перемещая TAT вниз), попытайтесь использовать TAT и позвольте ему сделать работу за вас.

Before After

Автоматическое преобразование полноцветного изображения в черно-белое

Самостоятельное преобразование полноцветного изображения в черно-белое

Получение замечательных двухцветных изображений (а также изображений с раздельным тонированием)

Поясню ситуацию. Прием применяется для получения замечательных двуцветных изображений, но я также описываю, как создать эффект раздельного тонирования, поскольку в обоих случаях используются одни и те же элементы управления. Двуцветное тонирование обычно начинается с создания черно-белого снимка, затем вы увеличиваете визуальную глубину изображения глубоким цветным оттенком. Раздельное тонирование заключается в том, что вы применяете один оттенок цвета для светлых, а другой – для теневых областей. Мы опишем сначала двухцветное тонирование, не только потому, что его делают чаще – оно чаще и выглядит лучше (я не большой фанат раздельного тонирования, но, на всякий случай, на одном примере с удовольствием покажу технику его создания).

Шаг Один:

Хотя истинное двуцветное или раздельное тонирование создаются в панели **Split Toning** (Раздельное тонирование) (в правой области панелей), сначала вы должны бы преобразовать снимок в черно-белый. (Я говорю, "должны бы", потому что эффект раздельного тонирования можно применять прямо к цветной фотографии, но... ладно... всем всё понятно!) Начнем с панели **Basic** (Основные) (вверху правой области панелей) – в секции **Treatment** (Режим) щелкните надпись-кнопку **Black & White** (Градации серого), чтобы преобразовать снимок (как показано здесь. Я также внес некоторые корректировки в **Exposure** (Экспозиция), **Shadows** (Тени) и **Clarity** (Четкость)).



Шаг Два:

Хотя истинно двуцветное тонирование или раздельное тонирование создаются в панели **Split Toning** (Раздельное тонирование) (в правой области панелей), снимок прежде всего необходимо преобразовать в черно-белый. (Я говорю "необходимо", потому что можно применить эффект раздельного тонирования прямо к цветному снимку, но... ну ... результат будет мерзким!) В панели **Presets** (Параметры пресетов) модуля **Develop** (Коррекции), в наборе **Lightroom B&W Presets** (Пресеты ЧБ), щелкните пресет **B&W Look 5** (ЧБ - вид 5), это преобразует снимок в ЧБ. Затем в панели **Basic** (Основные) немного увеличьте **Clarity** (Четкость) и немного уменьшите **Exposure** (Экспозиция).



СОВЕТ: Сброс настроек

Если вы хотите начать коррекцию заново, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и надпись **Shadows** (Тени) в панели **Split Toning** (Раздельное тонирование) изменится на **Reset Shadows** (Сбросить Тени). Щелкните ее, чтобы сбросить настройки к их значениям по умолчанию.



Шаг Три:

Теперь о раздельном тонировании. Чтобы создать эффект раздельного тонирования, начните с хорошо выглядящего черно-белого снимка (как преобразовать цветной снимок в черно-белый в панели **Basic** (Основные) вам уже известно). Затем сделайте то же самое, что делали, создавая двуцветное тонирование, но выберите один оттенок для светов, а другой – для теней. Вот и все (я говорил, что это просто). Здесь я установил ползунок **Hue** (Оттенок цвета) в 45 в секции **Highlights** (Света) и в 214 в секции **Shadows** (Тени). Затем я установил ползунок **Saturation** (Насыщенность) в 27 в секции **Shadows** (Тени) и в 50 (немного выше чем обычно, просто чтобы добавить больше цвета) в секции **Highlights** (Света).

СОВЕТ: Как увидеть оттенок цвета в превью

Чтобы облегчить выбор оттенка цвета, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и перетащите ползунок **Hue** (Оттенок цвета), и это временно покажет превью цветового оттенка, как если бы вы увеличили **Saturation** (Насыщенность) до 100 %.

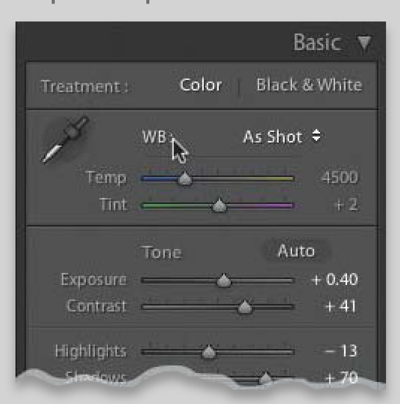


Шаг Четыре:

Вы можете также выбрать цвета из селектора цвета: щелкните поле с образчиком цвета справа от надписи **Highlights** (Света), чтобы вызвать селектор цвета **Highlights** (Света). Вверху находится несколько цветов, общеупотребимых в раздельном тонировании в светах. Для примера, щелкните бежевый образчик (третий слева), чтобы применить бежевый оттенок к светам (результат можно видеть в области превью). Чтобы закрыть палитру цветов, щелкните значок **×** в левом верхнем углу. То же относится к выбору цвета в тенях. Ползунок **Balance** (Баланс) (расположенный между секциями **Highlights** (Света) и **Shadows** (Тени)) делает именно то, что можно подумать – он позволяет сбалансировать смешение цветов в светах и тенях. Например, чтобы распространить бежевый цвет в светах на большую область, нужно просто щелкнуть-и-перетянуть вправо ползунок **Balance** (Баланс). И наконец, создав конкретное двуцветное тонирование или комбинацию раздельных тонов, которые вам нравятся, сохраните их как пресет, зайдя в панель **Presets** (Параметры пресетов) и щелкая небольшую кнопку **+** (знак плюс) на правом конце заголовка панели.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Сброс настроек баланса белого



Чтобы сбросить ползунки и **Temp[erature]** (Температура), и **Tint** (Оттенок) в секции **White Balance** (Баланс белого) панели **Basic** (Основные) к оригинальному состоянию их настроек **As Shot** (Как снято), просто дважды щелкните непосредственно по надписи **WB** (ББ).

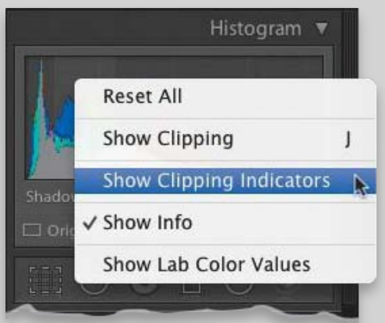
▼ Масштабирование в панели *Детализация*



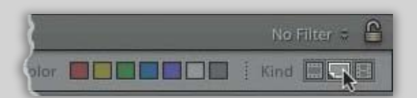
Если щелкнуть правой кнопкой мыши небольшое окно превью в панели **Detail** (Детализация), появляется короткое всплывающее меню, где может выбрать один из двух масштабов увеличения изображения для превью – 1:1 или 2:1 – к которому происходит переход при щелчке курсором в области превью.

▼ Скрытие треугольников предупреждения о клиппинге

Если вы не используете два небольших треугольника предупреждения о клиппинге, расположенных в верхних углах гистограммы (или хотите их отключить, когда не используете их), просто щелкните гистограмму где угодно правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите **Show Clipping Indicators** (Показать индикаторы клиппинга), чтобы выключить их, и они будут спрятаны. Чтобы вернуть их назад, возвратитесь к тому же контекстному меню и снова выберите **Show Clipping Indicators** (Показать индикаторы клиппинга).



▼ Как отделить виртуальное черно-белое изображение от реального



Чтобы видеть точно виртуальную черно-белую копию, обратитесь к панели **Library Filter** (Фильтр Библиотеки) (если ее не видно, нажмите клавишу **** (обратная косая)) и щелкните кнопку **Attribute** (Атрибуты). Когда панель **Attribute** (Атрибут) опустится вниз, щелкните небольшой значок страницы с загнутым уголком у правого конца панели, чтобы показать только виртуальные копии. Чтобы показать только реальные оригинальные черно-белые "мастер-файлы", щелкните значок фотопленки сразу слева от значка виртуальной страницы. (Возможно, чтобы переключать показ между "мастер-файлами" и виртуальными копиями, придется щелкать указанные значки по два раза – ***А.Л.***) Чтобы снова увидеть все совместно (и виртуальные, и оригинальные мастер-файлы), щелкните кнопку **None** (Нет).

▼ Как получить вид до/после коррекции черно-белого снимка

Вы не можете просто нажать клавишу **** (обратная косая), чтобы увидеть оригинальный вид черно-белого изображения после его правки как черно-белого изображения. Причина в том, что истинный оригинал – цветное фото (и нажатие клавиши **** просто возвращает вас снова к цветному оригиналу). Есть два способа это обойти: (1) Сразу после преобразования в черно-белый сохраните преобразование как новый снимок быстрой клавишей **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**). Теперь вы можете возвратиться к черно-белому оригиналу в любое время, щелкая этот снимок в панели **Snapshots** (Сессии). Или (2) после черно-белого преобразования сделайте его виртуальную копию быстрой клавишей **Ctrl+'** (Mac: **Command+'**), а затем сделайте редактирование копии. Таким способом вы можете использовать клавишу ****, чтобы сравнить исходное черно-белое преобразование с любыми коррекциями, которые вы в нем делали.



▼ Совет по использованию инструмента TAT

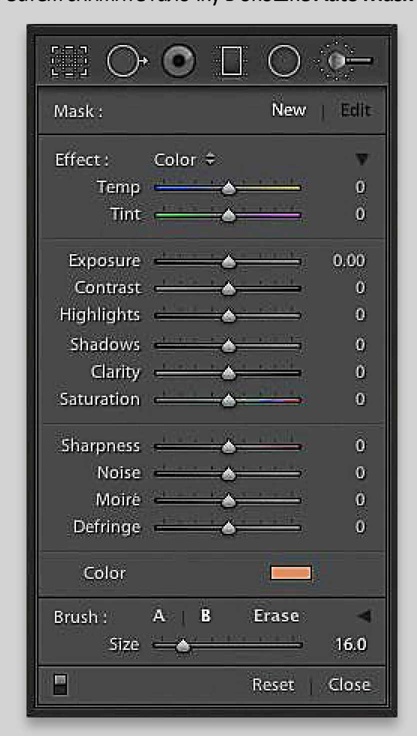
Если вы используете инструмент TAT панели **HSL/Color/B&W** (HSL/Цвет/Градации серого) для коррекции черно-белого изображения, то уже знаете, что перетаскивание TAT по изображению перемещает ползунки, которые управляют своими цветами. Однако вы могли бы, как вариант, после выбора места коррекции, вместо корректирующего перетаскивания TAT вверх/вниз мышью, использовать клавиши со стрелками "вверх/вниз" клавиатуры. Это переместит ползунки. Если при этом нажать-и-удерживать-нажатой клавишу Shift, ползунки будут двигаться с большим шагом.

▼ Рисование двуцветных снимков

Еще один способ создать двуцветное тонирование черно-белого снимка состоит в использовании инструмента **Adjustment**

Советы знатоков Lightroom > >

Brush (Кисть коррекции). Щелкните его, затем в выпавшей панели из всплывающего меню **Effect** (Эффект) выберите опцию **Color** (Цвет). Щелкните образчик цвета для вызова селектора цвета, выберите цвет, который вы хотите, и закройте селектор. Затем снимите галочку в окошке **Auto Mask**



(Автомаскирование) и закрасьте снимок – закрашивание создаст двуцветное тонирование, с сохранением всех деталей.

▼ Совет по черно-белому преобразованию

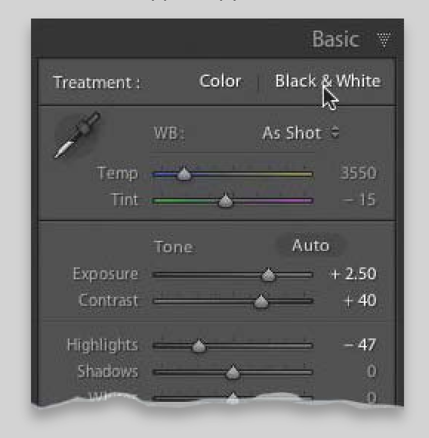
Щелчок надписи **B&W** (Градации серого) в панели **HSL/Color/B&W** (HSL/Цвет/Градации серого) конвертирует снимок в чер но-белый – без надлежащей глубины. Считается, что это преобразование будет за-



тем настроено ползунками коррекции цвета. Однако трудно определить, как перемещать эти ползунки, когда снимок преобразован в черно-белый. Опробуйте следующий метод. Выполнив конверсию и приступая к настройке ползунков коррекции цвета, быстрой клавишей **Shift+Y** войдите в представление разделенного экрана одного изображения **Before & After** (До и После) (если вместо этого появляются два изображения бок-о-бок, как в представлении **Compare** (Сравнение), просто нажмите **Shift+Y** еще раз). Теперь вы видите цветное изображение на левой стороне экрана и черно-белое на правой, что облегчает настройку ползунков.

▼ Используете панель HSL/Color/B&W? Сначала выполните коррекцию цветов снимка

Если вы намереваетесь использовать панель **B&W** (Градации серого) для черно-белого преобразования, прежде, чем сделать это, откорректируйте сначала цвет-



ное изображение (сбалансируйте экспозицию, черные, контраст и проч. – и получите лучшие результаты работы панели **B&W** (Градации серого)).

▼ Малозаметное изменение S-кривой по умолчанию для RAW изображений

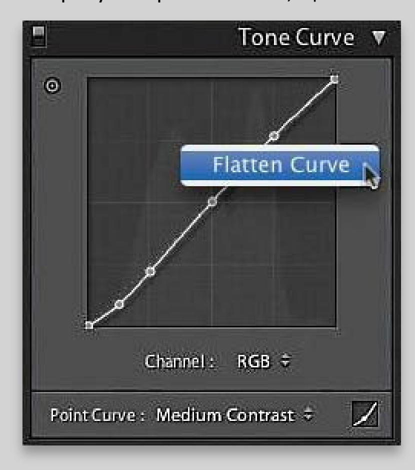
В предыдущих версиях Lightroom, если вы открывали RAW-снимок, по умолчанию к нему уже была применена слегка искривленная S-кривая (во всплывающем меню **Point Curve** (Вид кривой) панели **Tone Curve** (Тоновая кривая) имелась настройка **Medium Contrast** (Средний контраст)). Для снимков JPEG (у которых есть



контраст, добавленный в камере) кривая была по умолчанию прямой. Это вносило путаницу в применение пресетов, в которых использовалась S-кривая, потому что величина контраста отличалась бы в случае применения одного и того же пресета к RAW-снимку и к JPEG-снимку. Так что в Lightroom 4 **Tone Curve** (Тоновая кривая) теперь – линия и для RAW- и для JPEG-снимков, и именно так Lightroom все еще негласно применяет эту среднюю S-образную кривую к RAW снимкам, но по крайней мере теперь пресеты, содержащие **Tone Curve** (Тоновая кривая), будут единообразно применяться и а RAW-, и к JPEG-изображениям.

▼ Быстрое спрямление S-кривой

Если вы создали коррекцию при помощи **Tone Curve** (Тоновая кривая) (в модуле **Develop** (Коррекции)) и хотите быстро сбросить кривую к прямой линии, щелкните



правой кнопкой мыши где угодно в сетке кривой и выберите **Flatten Curve** (Выпрямить кривую).



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/800 сек | Фокусное расстояние: 70 мм | Диафрагма: f/2.8



DJ DEVELOP (PART DEUX)
(РЕДАКТИРОВАНИЕ – ЧАСТЬ 2)
дополнительные способы правки изображений

Это все – материал одной гигантской главы, но Adobe добавляет и добавляет новые функции в модуль Develop в каждой версии Lightroom, и я понял, что объединение материала в одну огромную главу не принесет пользы, поэтому разделил материал на две самостоятельных главы, с самым насущным описанием в первой главе и всем остальным – в этой. Конечно же, я не хочу, чтобы вы хоть на миг подумали, что методы, описываемые в этой главе, не важны, просто потому что они, в действительности, не столь насущны, но приходит время в жизни каждого человека, когда он должен вырасти. Мы (мужчины) делаем это, беря простое прилагательное и добавляя перед ним буквы "DJ – *Ди-джей*", потому что, по некоторым причинам, хотя и не строго научным, это привлекает женщин сильнее, чем если нацепить ошейник из стодолларовых банкнот. Серьезно, попробуйте сами: найдите любое прилагательное (например, "shy – *застенчивый*"), и вы превращаетесь в "DJ Sky – *Застенчивый Ди-джей*", и женщины будут буквально падать в обморок при вашем появлении. И забудьте об использовании тактильных и вкусовых прилагательных, таких как "горячий", "ледяной", "свежий", "очень вкусный" и так далее. Добавьте DJ перед любым из них, и вы никогда не останетесь одиноким. Итак, вы должны вообразить парня, который выбрал имя DJ Develop, как пользователя Lightroom, который пытается обворожить фотографов женского пола песней "Banoodles – *Запал на тебя*" (доступной на iTunes за 99¢. 90-секундный анонс пробудил во мне суицидные мысли). Так или иначе, я сделал небольшой поиск и выяснил, что есть женский эквивалент префикса "DJ", который заставит любого мужика следовать за собой куда угодно, включая свадебную часовню. Это префикс "HDTV". Однако, вместо его использования как прилагательного, добавьте HDTV перед именем любой из Space Girls – (то есть HDTV Sporty или HDTV Baby), и вы станете женатым еще до заката. Это доказанный факт.

Как сделать снимки RAW похожими на снимки JPEG

Наиболее часто на семинарах по Lightroom я слышу следующую жалобу: "Когда RAW снимки только появляются в Lightroom, они выглядят замечательно, но затем они теряют первоначальный вид и выглядят ужасно". При съемке в JPEG контраст, повышение резкости и т.д. добавляет сама камера. При съемке RAW, вы требуете от камеры отключить все атрибуты – контраст, повышение резкости и проч. Таким образом, когда RAW изображение только поступает в Lightroom, сначала вы видите резкое, контрастное превью, но потом оно заменяется реальным превью – фактическим RAW изображением. Здесь подобно рассказывается, как получить исходное состояние, похожее на JPEG.

Шаг Один:

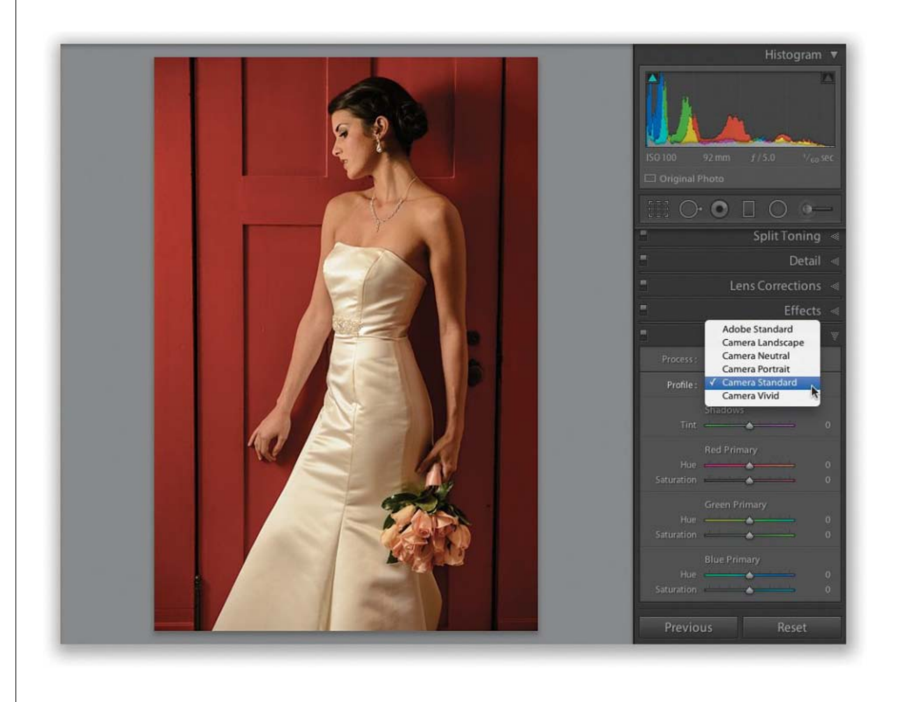
Чтобы получить исходное состояние RAW изображения более похожим на JPEG, надо сделать следующее. Зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) и скроллируйте вниз, в панель **Camera Calibration** (Калибровка камеры). Вверху этой панели есть всплывающее меню **Profile** (Профиль), где находится много профилей, базирующихся на изготовителе и модели камеры (получаемые из встроенного в изображение файла данных EXIF. Поддерживаются не все бренды и модели камер, но большинство новых цифровых зеркальных камер Nikon и Canon, а также ряд моделей Pentax, Sony, Olympus, Leica и Kodak). Эти профили имитируют пресеты камер, которые вы, возможно, применили бы к своим изображениям JPEG в камере (но которые игнорируются, когда вы снимаете в RAW). По умолчанию профиль – Adobe Standard, который выглядит довольно посредственно (по крайней мере, если вы интересуетесь моим мнением).



Шаг Два:

Теперь все, что нужно сделать – опробовать каждый из профилей и оценить, какой вам нравится (что касается меня, я предпочитаю такой, который больше всего походит на профиль JPEG – контрастный и с богатыми цветами). Обычно я начинаю просмотр с профиля **Camera Standard** (а не с профиля по умолчанию **Adobe Standard**). Снимок с профилем **Camera Standard** редко выглядит хуже, чем с профилем по умолчанию **Adobe Standard**, таким образом, обычно этот профиль – моя стартовая точка.

Примечание: Если вы снимаете камерами Canon, Pentax и т.п., то будете видеть для каждой конкретной модели камеры свой список профилей, которые производитель камер присваивает стилям изображений, создаваемым этой моделью.





Шаг Три

Если вы снимаете пейзажи (и хотите, чтобы они имели вид, как на отпечатках с пленки Fuji Velvia), или объект съемки должен иметь действительно яркие цвета, опробуйте профиль **Camera Vivid**, который имитирует яркий цветовой пресет, возможно, выбранный вами в своей камере. Я люблю использовать его для пейзажей, но также опробую пейзажный профиль камеры и сравню их, чтобы видеть, какой лучше подходит к конкретному снимку, потому что это действительно зависит от снимка. Именно поэтому я рекомендую опробовать несколько различных профилей, чтобы найти подходящий для того снимка, с которым вы работаете. *Примечание:* не забывайте, что вы получаете набор этих профилей камеры, только если работаете с файлом RAW. При съемке в режиме JPEG вы будете видеть только один профиль: **Embedded** (Встроенный).

СОВЕТ: Создайте свои собственные профили

Вы можете создавать свои собственные профили, используя свободный Adobe DNG Profile Editor, доступный по адресу
`www.adobe.com/products/photoshop/extend.displayTab2.html`



Шаг Четыре

Здесь приведен снимок в состоянии **Before/After** (До/После) выполнения единственной вещи – выбора профиля **Camera Vivid**. Между прочим, Adobe не декларирует, что эти профили дадут вид изображения JPEG, но по моему мнению, они довольно близки к таковому. Я использую эти профили всегда, если хочу, чтобы моя стартовая точка была близкой к изображению, подобному JPEG, которое я видел на задней стороне камеры.

СОВЕТ: Автоматическое использование профилей

Если вам нравится какой-либо конкретный профиль, и вы хотите всегда применять его к RAW изображению, можете зайти в модуль **Develop** (Коррекции), выбрать профиль (до этого ничего не делая в модуле **Develop** (Коррекции)), и создать **Develop preset** (Пресет коррекции) с тем же именем. Теперь вы можете автоматически применить этот стиль к каждому импортируемому снимку, выбирая этот пресет из всплывающего меню **Develop Settings** (Установки коррекции) в в окне импорта Lightroom. (О подробностях создания пресетов см. страницу 194).

Просмотр состояний *До* и *После* коррекции

В Главе 4 я закончил первый проект баланса белого представлением состояния снимка прежде и после коррекции, но не показал, как отображать эти представления. Мне нравится способ, которым Lightroom управляет просмотром состояний до и после коррекции, обеспечивающим гибкость представления. Здесь рассказывается о том, как это происходит.

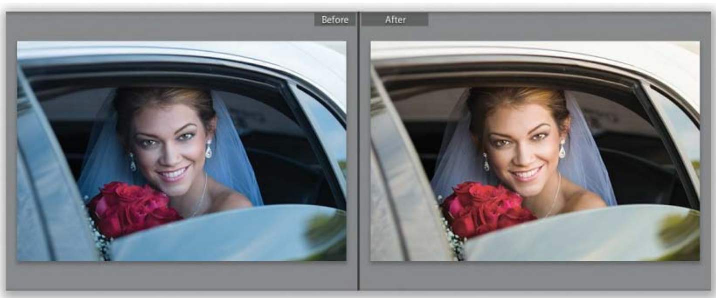
Шаг Один:

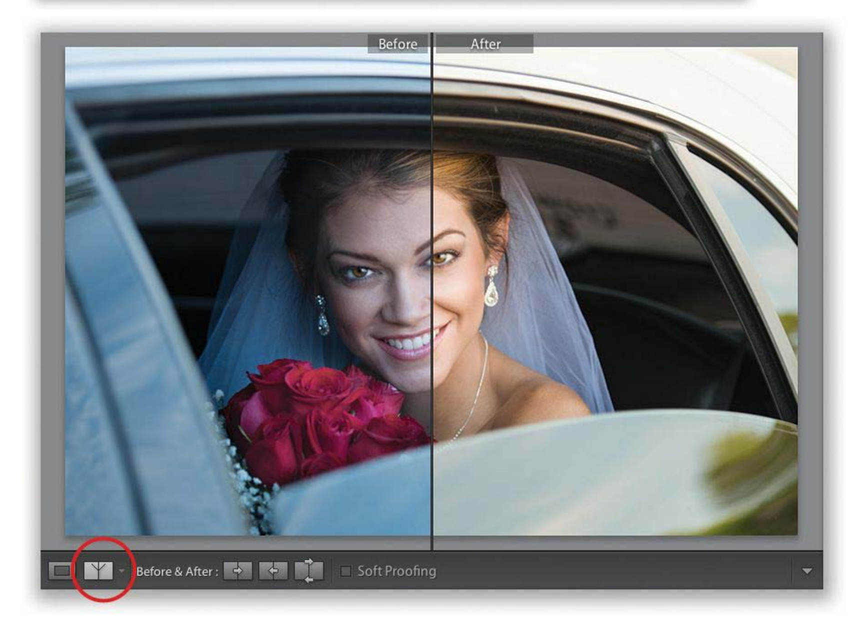
Каждый раз, когда вы работаете в модуле **Develop** (Коррекции) и хотите увидеть изображение прежде, чем начали его корректировать (состояние **Before** (До)), просто нажмите клавишу клавиатуры **** (обратная косая). В верхнем углу изображения появляется слово **Before** (До), как показано здесь. В этом снимке (из того же набора, который использовался для коррекции баланса белого), исходное изображение слишком холодное. Этот вид **Before** (До) я использую, наверное, чаще всего в моем собственном технологическом процессе. Чтобы возвратиться к состоянию **After** (После) коррекции, снова нажмите клавишу **** (при этом слово **After** (После) не отображается – просто исчезает слово **Before** (До)).



Шаг Два:

Чтобы увидеть **Before** (До) и **After** (После) в представлении бок о бок (как показано здесь вверху), нажмите клавишу **Y** клавиатуры. Если вы предпочитаете представление с одним разделенным изображением, то щелкните кнопку **Y** – **Before and After Views** (Переключение между До и После) в нижнем левом углу панели инструментов под превью (как показано здесь внизу). Если вы по каким-либо причинам не видите панель инструментов, нажмите клавишу **T**, чтобы сделать ее видимой. Если вы щелкнете кнопку **Y** снова, вместо представления **Before** (До) и **After** (После) бок о бок вы получите экран в таком виде – **Before** (До) вверху и **After** (После) внизу. Щелкните эту кнопку снова, и получите разделенное изображение – часть **Before** (До) вверху и часть **After** (После) внизу. Чтобы возвратиться к представлению **Loupe** (Лупа), нажмите букву **D** клавиатуры.





Применение изменений, сделанных в одном снимке, к другим снимкам

Это прием, обеспечивающий резкое ускорение обработки снимков, потому что, как только вы отредактировали один снимок, можете применить точно такое же редактирование к другим снимкам. Например, в Главе 4 мы исправляли баланс белого одного снимка. Но что, если вы сняли за одну фотосессию 260 снимков? Так вот, теперь можно сделать коррекцию (правку) одного из этих снимков, затем применить те же настройки ко многим другим снимкам, к которым считаете нужным. Как только вы выбрали, какие снимки нуждаются в подобного рода правке, сама обработка их протекает автоматически.



Шаг Один:

Давайте начнем с исправления экспозиции (снимок недодержан) и баланса белого в этой фотосессии каталога. В модуле **Library** (Библиотека) щелкните снимок, затем нажмите клавишу **D**, чтобы переключиться в модуль **Develop** (Коррекции). В панели **Basic** (Основные) перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) и ползунок **Shadows** (Тени) вправо, пока изображение не будет выглядеть хорошо (см. наложенную панель). Затем активируйте инструмент **White Balance Selector** (Баланс белого) (**W**) и щелкните им в снимке что-нибудь светло-серое (здесь я нажал быструю клавишу **Shift+ Y**, чтобы показать состояние **Before/After** (До/После) в виде разделенного изображения "бок о бок"). Итак, первые шаги – исправление экспозиции и баланса белого. Затем нажмите клавишу **D**, чтобы возвратиться к представлению **Loupe** (Лупа). (Напоминаю, что вы можете загрузить этот снимок из ресурса `http://kelbytraining.com/books/LR5` и выполнить упражнение самостоятельно).



Шаг Два:

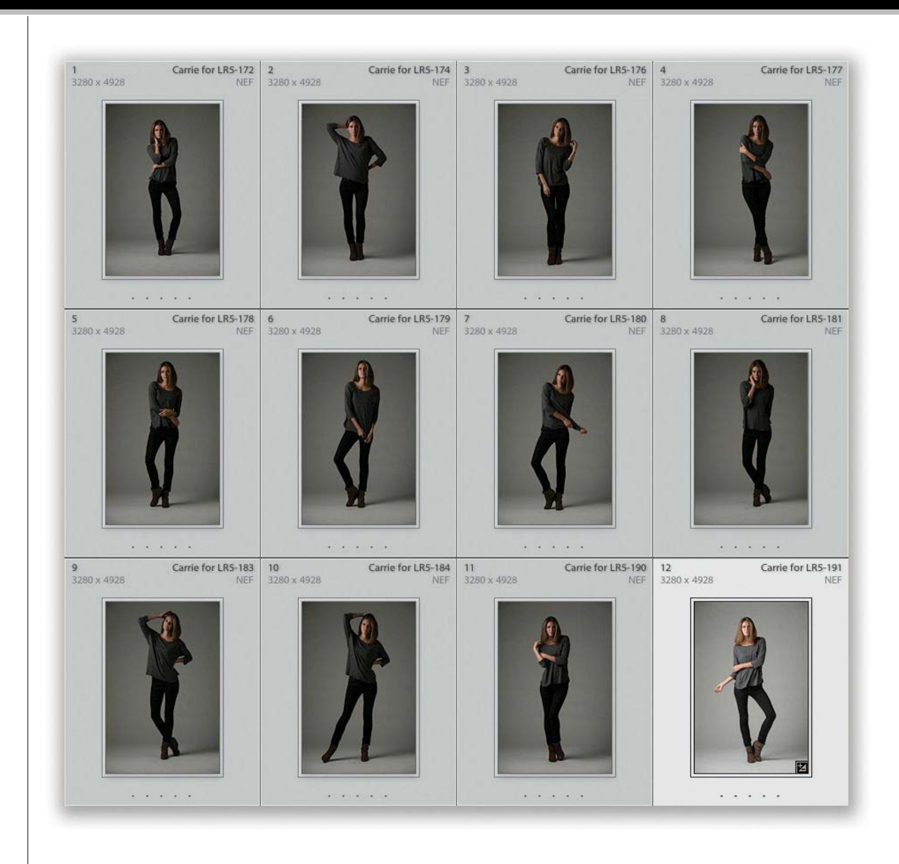
Теперь щелкните кнопку **Copy** (Копировать) внизу левой области панелей. Она активирует диалоговое окно **Copy Settings** (Копировать установки), которое показано здесь и позволяет выбирать, какие настройки вы хотите скопировать из снимка, который только что отредактировали. По умолчанию копируется пакет установок (с галочками в окошках), но поскольку нам надо скопировать лишь часть коррекций, щелкните кнопку **Check None** (Сбросить выбор) внизу диалогового окна, затем установите галочку лишь в окошках **White Balance** (Баланс белого), **Exposure** (Экспозиция) **Shadows** (Тени) и щелкните кнопку **Copy** (Копировать). (*Примечание:* Убедитесь также, что если вы копируете установки к изображениям, которые используют старую версию процесса, то галочка в окошке **Process Version** (Версия процесса) также установлена).

Шаг Три

Теперь нажмите клавишу **G**, чтобы возвратиться к представлению **Grid** (Сетка), и выберите снимки, к которым вы хотите применить это изменение баланса белого (как показано здесь). Чтобы применить исправление сразу ко всем снимкам фотосессии, для выбора всех снимков можно просто нажать **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**). Не имеет значения, если оригинал будет выбран снова – он не будет испорчен. Здесь, в нижнем ряду сетки, последний снимок – исправленный снимок.

СОВЕТ: Выбор других коррекций

Хотя здесь мы скопировали и вставили только пару настроек, можно использовать эту функцию, чтобы скопировать и вставить столько атрибутов, сколько вам надо. Если бы я сделал редактирование в каком-либо направлении, то в диалоговом окне **Copy Settings** (Копировать установки) установил бы галочку в окошке для всех соответствующих параметров (другими словами, для копирования коррекций в панели **Basic** (Основные) я установлю галочку в окошке **Basic Tone** (Основной тон), что автоматически включит выбор всех окошек тональности. Это экономит время).

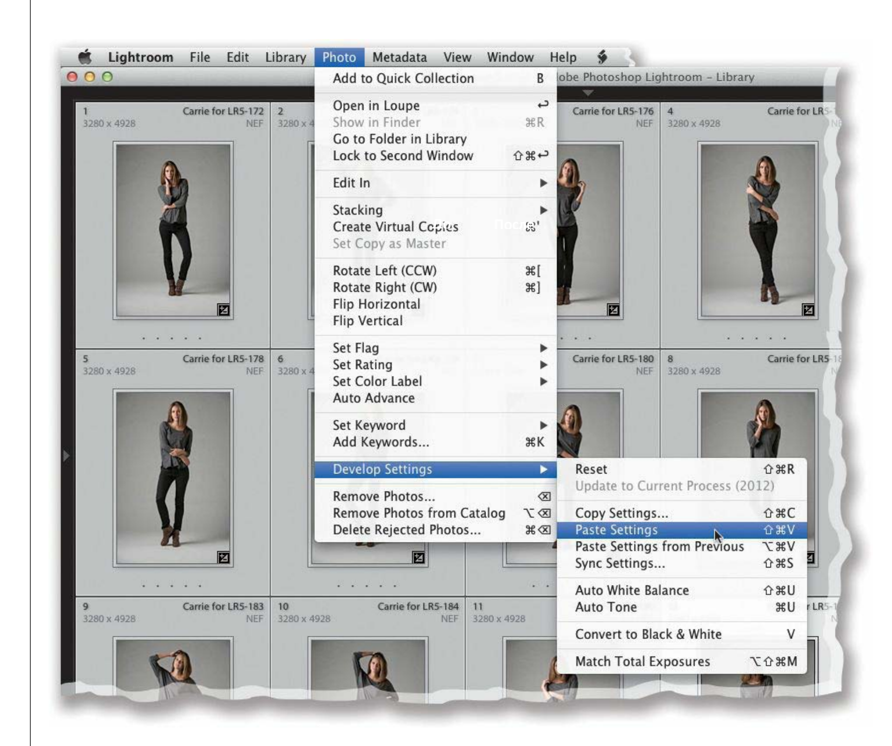


Шаг Четыре

Теперь зайдите в меню и выполните команду **Photo > Develop Settings > Paste Settings** (Фото > Установки коррекции > Вставить установки) (как показано здесь), или используйте быструю клавишу **Ctrl+Shift+V** (Mac: **Command+Shift+V**), и установки эффекта **White Balance** (Баланс белого), которые вы скопировали ранее, будут применены ко всем выбранным снимкам (как показано здесь, где баланс белого, экспозиция и тени были исправлены во всех этих выбранных снимках).

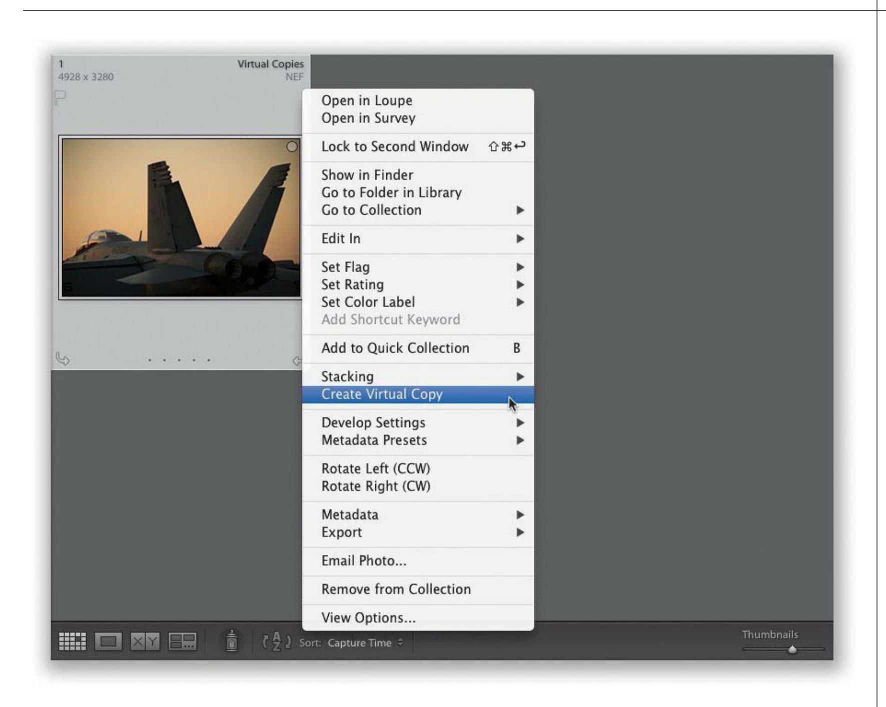
СОВЕТ: Коррекция только одного или двух снимков

Если я нахожусь в модуле **Develop** (Коррекции) и исправляю только один или два снимка, то я исправляю первый снимок, затем в панели **Filmstrip** (Кинопленка) нахожу другой снимок, к которому хочу применить то же редактирование, и щелкаю кнопку **Previous** (Предыдущие) внизу правой области панелей, и все изменения, которые я внес в ранее выбранный снимок, теперь применяются к данному снимку.



Виртуальные копии – эксперимент без риска

Помните свадебный портрет, к которому в Главе 5 мы добавили виньетку? Ну, а что, если вы хотите увидеть черно-белый вариант, и возможно, вариант с цветным оттенком, а потом по-настоящему контрастный вариант, а потом, возможно, вариант, который был иначе обрезан? А трудности в дублировании файлов с высоким разрешением, если вы хотели бы опробовать разное представление, из-за того, что дублирование съедает место на жестком диске и оперативную память? Но к счастью, можно создать виртуальные копии, которые не занимают места и позволяют опробовать различные варианты без чрезмерного напряжения ресурсов.



Шаг Один:

Для создания виртуальной копии щелкните оригинальный снимок правой клавишей мыши, а затем из контекстного меню выберите **Create Virtual Copy** (Создать виртуальную копию) (как показано здесь), или используйте быструю клавишу **Ctrl +'** (апостроф; Mac: **Command+'**). Эти виртуальные копии выглядят и действуют точно так же, как оригинальный снимок, и их можно редактировать так же, как оригинал, но вот в чем различие: это не реальный файл, а просто набор инструкций, таким образом, он никак не увеличивает действительный размер файла. Поэтому можно создавать сколько угодно виртуальных копий и экспериментировать с ними, не заполняя жесткий диск.



Шаг Два:

Виртуальную копию легко отличить, потому что у виртуальных копий есть значок загнутого уголка страницы в нижнем левом углу миниатюры изображения (уголок выделен здесь красным кружком) – как в представлении **Grid** (Сетка), так и в панели **Filmstrip** (Кинопленка). Далее откорректируем эту виртуальную копию в модуле **Develop** (Коррекции) любым образом (здесь я увеличил **Clarity** (Четкость) и добавил виньетку по краям, используя панель **Effects** (Эффекты). См. страницу 170 в Главе 4 о добавлении виньеток), и когда вы возвратитесь к представлению **Grid** (Сетка), то увидите оригинал и отредактированную виртуальную копию (как показано здесь).

Шаг Три

Теперь вы можете экспериментировать сразу с несколькими виртуальными копиями оригинального снимка без какого-либо риска, как для оригинального снимка, так и для места на жестком диске. Итак, щелкните первую виртуальную копию, затем нажмите **Ctrl+'** (Mac: **Command+'**), чтобы сделать другую виртуальную копию (правильно – можно делать виртуальные копии виртуальной копии), а затем перейдите в модуль **Develop** (Коррекции) и внесите коррекции (здесь я внес изменения в баланс белого, добавил желтый (установив соответственно температуру в 50000, а **Tint** (Оттенок) в +33), а затем увеличил **Vibrance** (Сочность) в +77, с целью придать снимку предзакатное освещение. Я также немного уменьшил **Exposure** (Экспозиция) и увеличил **Shadows** (Тени)). Теперь сделайте еще несколько копий, чтобы экспериментировать с ними (я создал еще несколько копий и установил несколько вариантов **White Balance** (Баланс белого) и **Vibrance** (Сочность)). *Примечание:* Когда вы делаете копию, то можете щелкнуть кнопку **Reset** (Сбросить) внизу правой области панелей, чтобы возвратить виртуальной копии ее оригинальный неотредактированный вид. Кроме того, при создании виртуальной копии не требуется каждый раз переходить к представлению **Grid** (Сетка) – быстрая клавиша работает также и в модуле **Develop** (Коррекции).



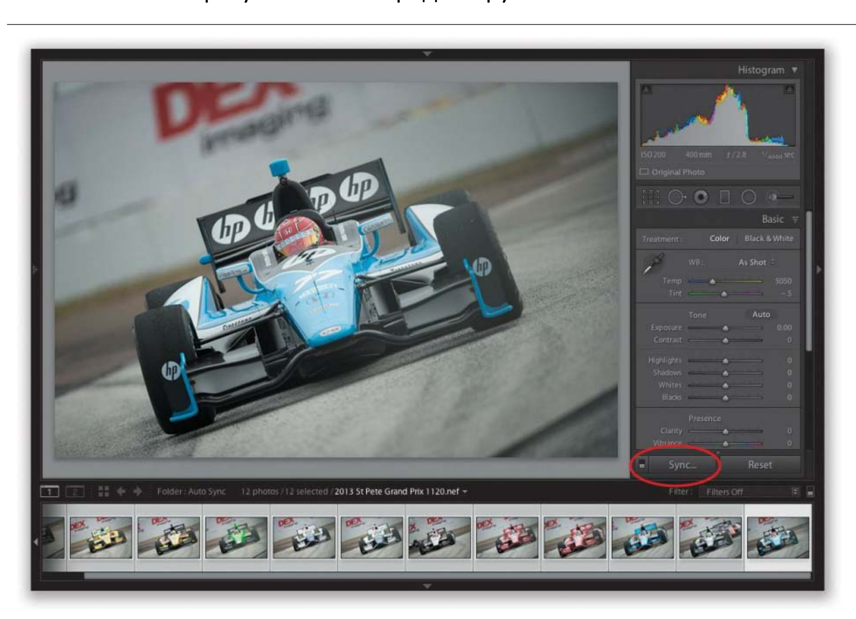
Шаг Четыре:

Теперь, если вы хотите сравнить все экспериментальные версии, расположив их бок о бок, вернитесь к представлению **Grid** (Сетка), выберите оригинальный снимок и все виртуальные копии, затем нажмите букву **N** на клавиатуре, чтобы войти в представление **Survey** (Обзор) (как показано здесь). Конечно, если есть по-настоящему хорошая версия, вы можете просто оставить ее одну, удалив другие виртуальные копии, которые вам не понравились. (*Примечание:* Чтобы удалить виртуальную копию, щелкните ее и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**), а затем щелкните кнопку **Remove** (Убрать) в появляющемся диалоговом окне). Если вы принимаете решение передать эту виртуальную копию в Photoshop или экспортировать ее как JPEG или TIFF, Lightroom создает реальную копию, используя настройки, которые вы применили к виртуальной копии.



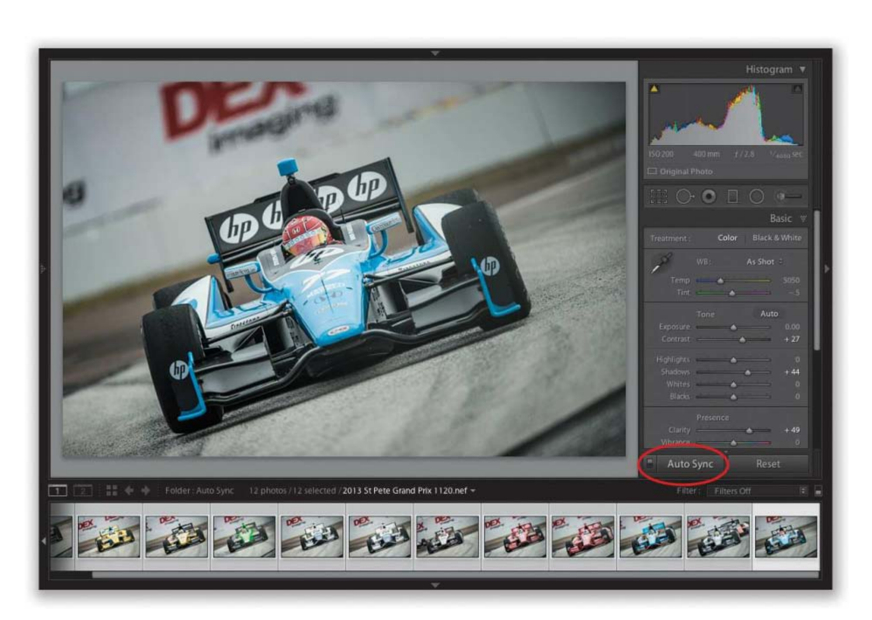
Как вы изучили ранее, можно отредактировать один снимок, скопировать его коррекции, а затем вставить их в другие снимки, но есть функция "пакетного редактирования в реальном времени", называемая **Auto Sync** (Автосинхронизация), которая могла бы показаться вам лучшей (мне, по крайней мере, она нравится больше). Здесь рассказывается, как она работает: вы выбираете пакет схожих снимков, и любое редактирование, которое вы делаете в одном снимке, автоматически применяется к остальным выбранным снимкам, в реальном времени – пока вы выполняете редактирование (не требуя никакого копирования-и-вставки). Каждый раз, когда вы перемещаете ползунок или вносите коррекцию, все другие выбранные снимки обновляются сразу же вместе с редактируемым снимком.

Одновременное редактирование пакета фотографий с использованием автосинхронизации



Шаг Один:

В модуле **Library** (Библиотека) щелкните снимок, который хотите редактировать, затем в **Filmstrip** (Кинопленка) выполните **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) всех других снимков, в которых вы хотите иметь такие же настройки, как в первом (здесь я выбрал 12 снимков, которым нужна коррекция теней, добавление контраста и красочности). Вы видите первый снимок из выбранных, в центральной области превью (Adobe называет такой снимок "самым выбранным" снимком). Теперь зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) и посмотрите на левую нижнюю кнопку в правой области панелей. Обычно это кнопка **Previous** (Предыдущие), но при выборе нескольких снимков она изменяется на **Sync** (Синхронизировать) (как показано здесь в красном овале).



Шаг Два:

Чтобы включить режим **Auto Sync** (Автосинхронизация), щелкните небольшой переключатель слева от кнопки **Sync** (Синхронизировать) (и эта кнопка, как можно здесь видеть, делается кнопкой **Auto Sync** (Автосинхронизация)). После включения этого режима я увеличил **Contrast** (Контраст) до +27, что делает теневые области темнее, а самые яркие света светлее, а также увеличил **Shadows** (Тени) до +44, а **Clarity** (Четкость) до +49. При внесении этих изменений следите за снимками, выбранными в панели **Filmstrip** (Кинопленка) – все они получают такие же коррекции, но без какого-либо копирования и вставки, диалоговых окон или чего-либо еще. Между прочим, режим **Auto Sync** (Автосинхронизация) сохраняется до тех пор, пока вы не выключите упомянутый небольшой переключатель. Чтобы использовать эту функцию временно, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), и режим **Sync** (Синхронизация) изменится на **Auto Sync** (Автосинхронизация). (*Примечание:* Помните, чтобы увидеть кнопки **Sync** (Синхронизация) или **Авто Sync** (Автосинхронизация), надо выбирать несколько снимков. В противном случае это будет кнопка **Previous** (Предыдущие)).

Использование (и создание собственных!) пресетов, применяемых одним щелчком мыши

Lightroom поставляется с большим числом встроенных пресетов модуля **Develop** (Коррекции), которые можно применить к любому снимку одним щелчком. Они находятся в панели **Presets** (Параметры пресетов), в левой области панелей, – восемь различных коллекций пресетов: семь встроенных коллекций, от Adobe, и коллекция **User Presets** (Пресеты пользователя) (которая пока пустая, потому что в ней хранятся ваши собственные, созданные вами пресеты). Они экономят массу времени, поэтому потратьте одну-две минуты и изучите, как их использовать (и как создавать свои собственные).

Шаг Один:

Мы начнем с рассмотрения того, как использовать встроенные пресеты, затем создадим один собственный пресет и применим его в двух разных местах. Сначала давайте посмотрим на встроенные пресеты, заходя в панель **Presets** (Параметры пресетов) (в левой области панелей). Есть семь встроенных коллекций от Lightroom (и коллекция **User Presets** (Пресеты пользователя), где вы можете сохранить и держать наготове свои собственные пресеты). Рассматривая коллекции, можно видеть, что Adobe назвал эти встроенные пресеты, начиная каждое имя с типа пресета, к которым он относится (например, в коллекции пресетов **Lightroom Effect Presets** (Lightroom Presets) вы найдете группу, в которой имена начинаются словом **Grain** (Зерно). Это и есть тип пресета, за которым следует собственно имя, так что в итоге получаем три пресета: **Grain - Light** (Зерно - лёгкое), **Grain - Medium** (Зерно - среднее), **Grain - Heavy** (Зерно - сильное)).



Шаг Два:

Вы можете видеть превью того, как будет выглядеть любой из этих пресетов – даже до их применения, просто наводя курсор на пресеты в панели **Presets** (Параметры пресетов). Превью появится над панелью **Presets** (Параметры пресетов) в панели **Navigator** (Навигатор) (как показано здесь, где я навожу мышь на пресет **Cross Process 3** (Творческий – Цвет-КР 3) коллекции **Lightroom Color Prsets** (Пресеты цвета), а превью того, как выглядел бы этот цветовой эффект, примененный к снимку, можно видеть в панели **Navigator** (Навигатор) вверху левой области панелей).





Шаг Три:

Чтобы реально применить один из этих пресетов, все, что нужно сделать – щелкнуть его. В примере, показанном здесь, я щелкнул пресет **Bleach Bypass** коллекции **Lightroom Color Presets** (Пресеты цвета), который создает блеклые цвета с пониженной насыщенностью, как показано здесь. Имейте в виду: если вы хотите сделать коррекции после применения пресета, можете просто перетащить ползунки в панели **Basic** (Основные) и быстро добиться успеха!

СОВЕТ: Переименование пресетов

Чтобы переименовать любой созданный вами пресет (**User Preset** – *Пресет пользователя*), щелкните пресет правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите **Rename** (Переименование).



Шаг Четыре:

К примеру, здесь я увеличил величину **Clarity** (Четкость) до +27 и **Contrast** (Контраст) до +31, но в эффекте **Bleach Bypass** цвета сделались слишком блеклыми, так что я повысил **Vibrance** (Сочность) до -5. Кроме того, как только вы применили пресет, то можете применить еще пресеты, и вносимые ими изменения добавляются прямо поверх текущих настроек, но только в случае, если новый пресет, который вы выбрали, не использует те же настройки, что и тот, который вы перед этим применили. Так, если вы применяли пресет, который устанавливает **Exposure** (Экспозиция), **White Balance** (Баланс белого) и **Highlights** (Света), но не создает виньетирование, то если вы затем выбрали пресет, который создает только виньетирование, оно добавляется поверх текущего пресета. Но если новый пресет использует **Exposure** (Экспозиция), **White Balance** (Баланс белого) или **Highlights** (Света), он просто перемещает их ползунки в новые значения настроек и тем самым как бы отменить вид первоначального пресета. Например, после того, как я применил пресет **Bleach Bypass** и откорректировал настройки, упомянутые выше, я зашел в коллекцию **Lightroom Effect Presets** (Пресеты эффектов) и применил пресет под названием **Vignette 1** (Краевой эффект - PC-виньетка 1) (как показано здесь), чтобы затемнить края. **Bleach Bypass** не выполнял виньетирование, которое поэтому добавилось поверх этого пресета.

Шаг Пять

Конечно, вы можете использовать любой встроенный пресет в качестве стартовой точки при построении вашего собственного пресета, но здесь давайте начнем с чистого листа. Внизу правой области панелей щелкните кнопку **Reset** (Сбросить) (она выделена здесь красным овалом) и сбросьте снимок к тому виду, с которого мы начинали. Теперь на чистом месте создадим наш собственный пресет, дающий насыщенный, контрастный вид. Увеличьте значение **Contrast** (Контраст) до +31, **Shadows** (Тени) до +100, а затем установите **Clarity** (Четкость) в +100. Мы еще не закончили (результат пока выглядит неубедительно).

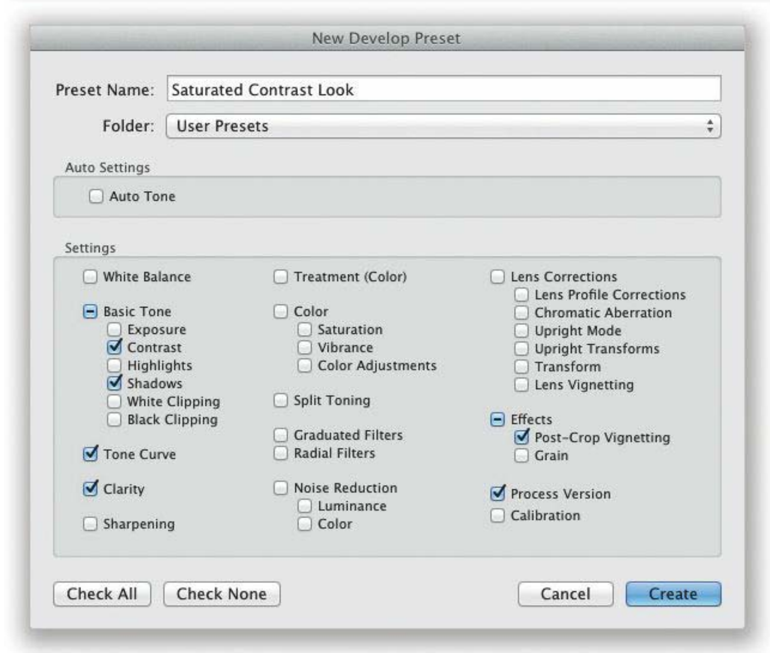


Шаг Шесть

Теперь зайдите в панель **Tone Curve** (Тоновая кривая) (в правой области боковых панелей), выберите **Strong Contrast** (Сильный контраст) из всплывающего меню **Point Curve** (Вид кривой), затем зайдите в панель **Effects** (Эффекты) и перетащите в секции **Post-Crop Vignetting** (Виньетирование после обрезки) ползунок **Amount** (Значение) в -16, чтобы затемнить края и закончить эффект (который улучшен – он контрастный, с ясными цветами). Итак, теперь, когда у нас есть хорошая коррекция, давайте сохраним ее как пресет. Вернитесь в панель **Presets** (Параметры пресетов) и щелкните кнопку + (плюс знак) на правом конце заголовка панели **Presets** (Параметры пресетов), чтобы вызвать диалоговое окно **New Develop Preset** (Новый пресет коррекции) (показанное здесь). Дайте новому пресету имя (я назвал свой **Saturated Contrast Look** *(Насыщенный контрастный вид)*), щелкните кнопку **Check None** (Сбросить выбор) внизу диалогового окна (чтобы снять галочки во всех окошках), а затем, чтобы создать этот пресет, установите галочки в окошках для всех настроек, которые вы редактировали (как показано здесь). Теперь щелкните кнопку **Create** (Создать), чтобы сохранить все коррекции, тем самым только что создав свой собственный пресет, который появится в коллекции **User Presets** (Пресеты пользователя) панели **Presets** (Параметры пресетов).

Примечание: Чтобы удалить пользовательский пресет, просто щелкните его, затем щелкните кнопку - (знак минус), которая появится после этого щелчка левее кнопки + на правом конце заголовка панели **Presets** (Параметры пресетов).









Шаг Семь:

Теперь щелкните другой снимок в панели **Filmstrip** (Кинопленка), затем наведите курсор на новый пресет (я навожу на пресет **Saturated Contrast Look** *(Насыщенный контрастный вид)*). Взгляните на панель **Navigator** (Навигатор) и увидите превью пресета (как на рисунке здесь, где показано, как бы выглядела текущая цветная фотография, если применить пользовательский пресет, который мы только что сделали). Мгновенный просмотр этого превью экономит время, потому что вы в долю секунды оцените, будет ли снимок с примененным пресетом выглядеть хорошим или нет, прежде чем фактически его примените.

Шаг Восемь:

Вы даже можете использовать эти пресеты (как встроенные, поставляемые с Lightroom, так и созданные вами) прямо в окне импорта. Например, чтобы применить в окне импорта пресет **Saturated Contrast Look** *(Насыщенный контрастный вид)* к группе снимков, которые вы намерены импортировать, выберите этот пресет в панели **Apply During Import** (Применить при импорте), во всплывающем меню **Develop Settings** (Установки коррекции) (как показано здесь), и этот пресет будет автоматически применен к каждому снимку при импорте. Есть еще одно место, где можно применить эти **Develop presets** (Пресеты коррекции), и это всплывающее меню **Saved Preset** (Сохраненный пресет) наверху панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция) в модуле **Library** (Библиотека) (более подробно о панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция) рассказывается на следующей странице).

СОВЕТ: Импортируемые пресеты

Имеется много мест онлайн, где можно бесплатно загрузить пресеты модуля **Develop** (Коррекции) (например, сопутствующий веб-сайт этой книги (см. Главу 14) и сайт моего приятеля, Matt Kloskowski, `LightroomKillerTips.com`). Загрузив их, для размещения их в Lightroom зайдите в панель **Presets** (Параметры пресетов), затем щелкните правой кнопкой мыши заголовок коллекции **User Presets** (Пресеты пользователя) и выберите **Import** (Импорт) из контекстного меню. Определите местонахождение пресета, который вы загрузили, и щелкните кнопку **Open** (Открыть) (для PC) – и этот пресет теперь появится в вашем списке **User Presets** (Пресеты пользователя).

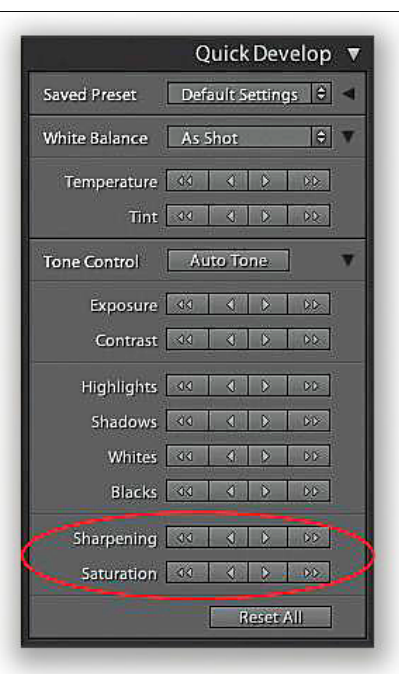
Использование панели *Быстрая коррекция* модуля *Библиотека*

Панель **Quick Develop** (Быстрая коррекция) модуля **Library** (Библиотека) представляет собой разновидность панели **Basic** (Основные) модуля **Develop** (Коррекции). Идея здесь в том, чтобы предоставить возможность делать ряд быстрых, простых коррекций прямо в модуле **Library** (Библиотека), без переключения в модуль **Develop** (Коррекции). А проблема в том, что панель **Quick Develop** (Быстрая коррекция) имеет крайне ограниченные возможности. Ладно, пусть не крайне ограниченные, просто ее трудно использовать, потому что в ней нет ползунков – только кнопки, которые вы щелкаете (что делает проблематичным получение точной коррекции) – но для простого быстрого редактирования это как раз то, что надо (как видим, в конце концов я делаюсь в своей оценке не столь категоричным).

Шаг Один:

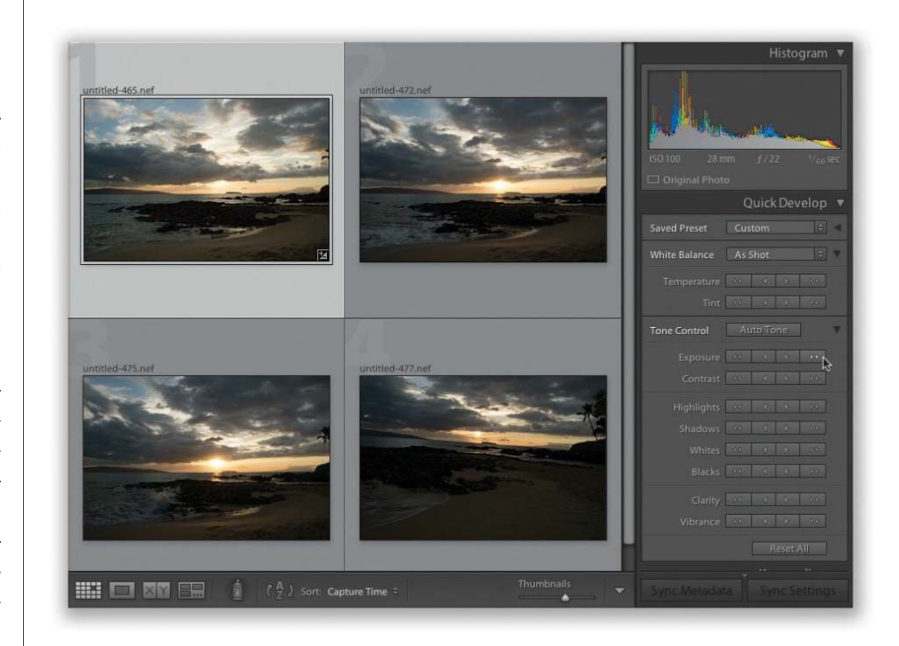
Панель **Quick Develop** (Быстрая коррекция) (показанная здесь) находится в модуле **Library** (Библиотека) наверху правой области панелей, под панелью **Histogram** (Гистограмма). Хотя она не имеет инструмента **White Balance Selector** (Баланс белого), у нее есть почти такие же элементы управления, как у панели **Basic** (Основные) модуля **Develop** (Коррекции) (например, **Highlights** (Света), **Shadows** (Тени), **Clarity** (Четкость) и проч.); если вы не видите все элементы управления, щелкните правее кнопки **Auto Tone** (Автоматически). Кроме того, если нажать-и-держать-нажатой клавишу **Alt** (Mac OS: **Option**), элементы управления **Clarity** (Четкость) и **Vibrance** (Сочность) превращаются в **Sharpening** (Значения резкости) и **Saturation** (Насыщенность) (как показано справа). Вместо ползунков (которые предоставляют точное управление коррекцией), панель **Quick Develop** (Быстрая коррекция) использует кнопки, доступные по щелчку. Щелчок кнопки в виде единственной-стрелки изменяет параметр на небольшую величину. Щелчок кнопки в виде двойной-стрелки значительно изменяет параметр.

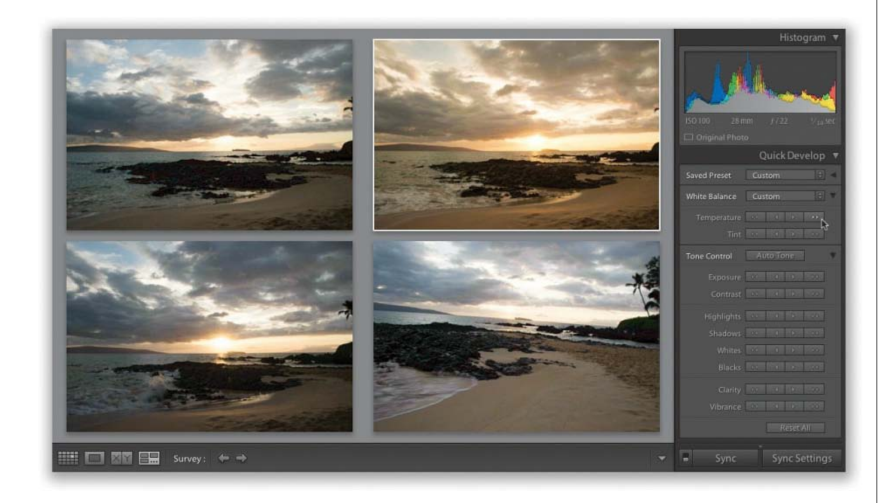




Шаг Два:

Я использую панель **Quick Develop** (Быстрая коррекция) в следующих двух случаях. (1) Если я вижу, еще в миниатюре, что снимок нуждается в коррекции (как некоторые из показанных здесь явно недодержанных снимков), и хочу оценить, можно ли его легко исправить, прежде чем тратить на него время в модуле **Develop** (Коррекции). Например, щелкните недодержанный снимок в представлении **Grid** (Сетка), затем перейдите в панель **Quick Develop** (Быстрая коррекция) и щелкните два раза кнопку **Exposure** (Экспозиция) в виде двойной-стрелки-вправо (чтобы увеличить экспозицию на 2 полных ступени; кнопка с единственной стрелкой дает изменение только ⅓ ступени на щелчок) и получите экспозицию, близкую к необходимой. Теперь вы можете принять правильное решение, не приостанавливая процесс сортировки переходом в модуль **Develop** (Коррекции).





Шаг Три:

Вторым случаем, когда я использую панель **Quick Develop** (Быстрая коррекция), является случай, когда я (2) нахожусь в представлении **Compare** (Сравнение) или **Survey** (Обзор) (как показано здесь), потому что можно применить правку в **Quick Develop** (Быстрая коррекция), когда снимки находятся рядом (следует только убедиться, что вы щелкнули снимок, который хотите отредактировать первым, и что внизу панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция) снята галочка в окошке режима **Auto Sync** (Автосинхронизация) внизу правой области панелей. Например, у этих снимков есть синий оттенок (они сняты на сером фоне), так что, находясь в режиме **Survey** (Обзор), щелкните верхний правый снимок. Чтобы вернуть его к более теплому оттенку, я должен был дважды щелкнуть кнопку - двойную-правую-стрелку **Temperature** (Температура). Теперь, когда я знаю нужные мне коррекции, я могу возвратиться к представлению **Grid** (Сетка), выбрать все однотипные снимки и исправить их все сразу этими двумя щелчками. Кроме того, когда вы исправляете несколько снимков в **Quick Develop** (Быстрая коррекция), каждое изображение получает то же самое значение коррекции (так, если вы увеличиваете экспозицию на ⅔ ступени, все выбранные снимки повышают экспозицию на ⅔ ступени, независимо от их текущей экспозиции). Режим **Auto Sync** (Автосинхронизация) в модуле **Develop** (Коррекции) работает иначе. Там, если вы устанавливаете экспозицию одного снимка к +0.50, экспозиция каждого выбранного снимка также устанавливается в +0.50.

Synchronize Settings

White Balance
Basic Tone
Exposure
Contrast
Highlights
Shadows
White Clipping
Black Clipping
Tone Curve
Clarity
Sharpening
Treatment (Color)
Color
Saturation
Vibrance
Color Adjustments
Split Toning
Local Adjustments
Brush
Graduated Filters
Radial Filters
Noise Reduction
Luminance
Color
Lens Corrections
Lens Profile Corrections
Chromatic Aberration
Upright Mode
Upright Transforms
Transform
Lens Vignetting
Effects
Post-Crop Vignetting
Grain
Process Version
Calibration
Spot Removal
Crop
Straighten Angle
Aspect Ratio

Check All | Check None | Cancel | Synchronize

Шаг Четыре:

Если вы выбрали пакет снимков, но хотите применить к ним только определенные коррекции из числа сделанных вами (а не все коррекции, сделанные в **Quick Develop** (Быстрая коррекция)), щелкните кнопку **Sync Settings** (Синхр. установки) внизу правой области панелей. Это вызывает диалоговое окно **Synchronize Settings** (Синхронизировать установки) (показанное здесь), где вы можете выбрать, какие настройки **Quick Develop** (Быстрая коррекция) применятся к остальным выбранным снимкам. Просто включите галочки в окошках для тех настроек, которые вы хотите применить, а затем щелкните кнопку **Synchronize** (Синхронизировать).

СОВЕТ: Отмена изменений в панели *Быстрая коррекция*

Можно отменить любое отдельное изменение в панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция), дважды щелкая имя элемента управления.

Использование "мягкой" цветопробы для улучшения вида изображений при печати и в Сети

Soft Proofing – цветопроба на экране монитора или "мягкая" цветопроба – является новой в Lightroom 4 и для многих первой из самых востребованных функций. В основном, она дает превью того, как изображение будет выглядеть вне Lightroom (она была разработана, чтобы дать предварительный просмотр информации, выводимой на печать, но имеет также веб-опции). Это способ исправить теперь, еще находясь в Lightroom, цвет чего-то, если он сильно (или только немного) искажен, так чтобы снимок выглядел возможно лучшим в печати или в Сети (я говорю "возможно лучшим", потому что не всякий богатый, сочный цвет может быть напечатан на сегодняшних принтерах). Здесь рассказывается о том, как работает эта функция.

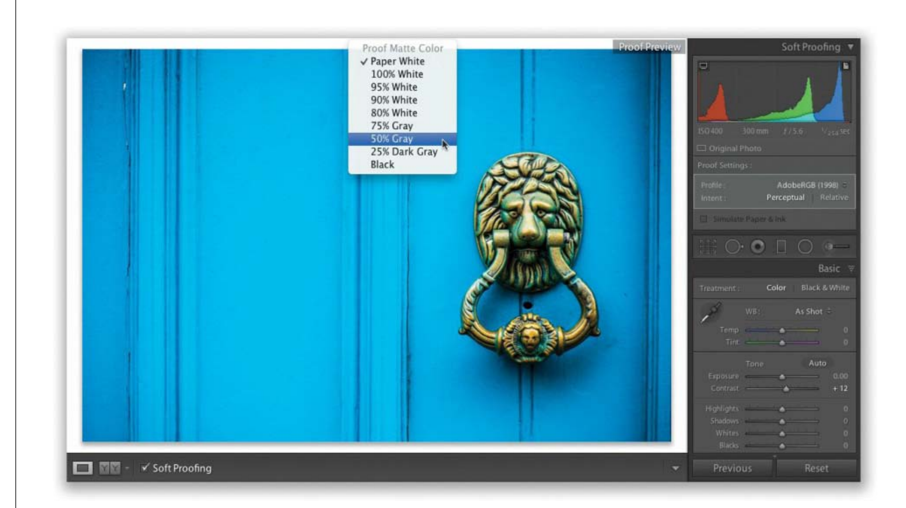
Шаг Один:

Хотя вы не будете обременять себя мягкой цветопробой при печати каждого изображения (уверен, что не будете), в случае, таком, как этот снимок – с действительно сочными цветами – вы захотите, скорее всего, посмотреть и оценить то, что будет при выводе снимка на печать или почту в Сети. Может удивить, что управление **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба) находится в модуле **Develop** (Коррекции), а не в модуле **Print** (Печать) (или **Web**). Но в этом есть смысл: если бы вы действительно столкнулись с проблемой, то были бы не в состоянии исправить ее в модуле **Print** (Печать), пришлось бы перейти назад, к модулю **Develop** (Коррекции), в котором вы сразу можете с успехом начать коррекцию. Чтобы включить режим **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба), установите галочку в окошке с таким же названием в панели инструментов под областью превью (выделено здесь красным овалом) или нажмите на быструю клавишу **S**.



Шаг Два:

Вход в режим **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба) легко контролировать, потому что серый фон, окружающий изображение, изменяется на фон **Paper White** (Белая бумага), моделируя бумагу (или интернет-страницу). Если ярко-белый цвет действует на нервы, щелкните правой кнопкой мыши где-нибудь на этом белом фоне и из контекстного меню выберите другой цвет фона (как показано здесь. Обычный цвет фона – **50% Gray** (50% серый), если вы захотите к нему вернуться). Кроме того, в режиме **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба) заголовок панели **Histogram** (Гистограмма) изменяется на "**Soft Proofing**" (Мягкая цветопроба), под гистограммой появляется панель с кнопкой **Create Proof Copy** (Сделать копию цветопробы) и рядом опций цветопробы. А в правом верхнем углу центральной области превью появляется надпись "**Proof Preview**" (Обзор проб).





Шаг Три

Как узнать, находясь в режиме **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба), все ли цвета на изображении воспроизведутся при печати? (Цвета, которые не могут быть напечатаны принтером – это цвета за пределами так называемого цветового охвата) Так вот, в этом режиме в верхних углах гистограммы есть особые значки. Значок справа похож на страницу с загнутым уголком. Это кнопка **Show/Hide Destination Gamut Warning** (Показать/Скрыть предупреждения целевой гаммы), и если ее щелкнуть, она подсвечивает красным все области, которые имеют слишком сочные цвета и не могут быть напечатаны принтером (то есть цвета за пределами цветового охвата принтера). (Повторный щелчок скрывает такую подсветку). Здесь можно видеть, что многие богатые синие оттенки двери находятся за пределами возможностей моего принтера. Профиль принтера выбирается из всплывающего меню **Profile** (Профиль) под гистограммой, или используется **Adobe RGB** (цветовое пространство, рекомендуемое Adobe для печати по умолчанию. См. Главу 13 для получения больших подробностей о профилях принтеров). Значок вверху слева гистограммы (похожий на монитор) – это кнопка **Show/Hide Monitor Gamut Warning** (Показать/Скрыть предупреждение гаммы монитора), и мы обсудим ее чуть позже.



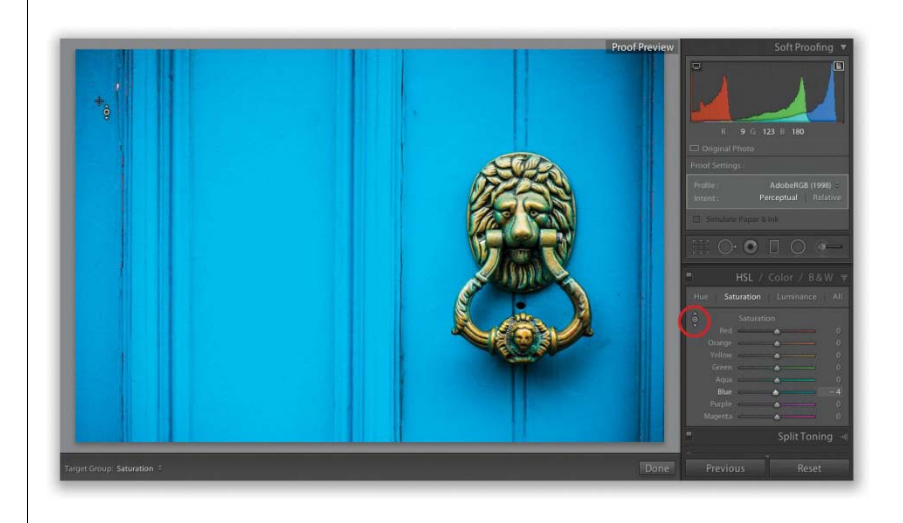


Шаг Четыре:

Итак, мы видим, что у нас есть проблема. Мы можем сделать одно из трех. (1) Можем снизить насыщенность всего изображения, уменьшая **Vibrance** (Сочность) в панели **Basic** (Основные), но это снизит насыщенность всех цветов изображения (не лучший выбор). Что сделал бы вместо этого я: (2) использовал бы инструмент **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), чтобы снизить насыщенность только тех цветов на двери, которые находятся вне цветового охвата. Итак, щелкните инструмент **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (под панелью **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба), выделен здесь красным овалом), дважды щелкните слово **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в 0, затем перетащите ползунок **Saturation** (Насыщенность) влево (я перетащил его здесь в -25). Как только вы сделаете это, появится диалоговое окно с запросом, хотите ли вы сначала сделать виртуальную копию изображения (для мягкой цветопробы) (я делаю ее всегда – чтобы оставить нетронутым оригинальное изображение). Теперь начните зарисовывать дверь. Если, по мере зарисовки, исчезает красный цвет предупреждения выхода за пределы цветового охвата, вы снизили насыщенность достаточно.

Шаг Пять:

Как только вы зарисовали все главные области, и они вернулись в цветовой охват (цветов, которые напечатает ваш принтер), вы должны перетащить ползунок **Saturation** (Насыщенность) обратно вправо как можно дальше, тем самым снижая насыщенность цветов не больше, чем это необходимо. Здесь, я смог перетащить ползунок назад в -9 (от значения -25). Если бы я перетащил его чуть дальше, участки двери снова бы стали красными. (Здесь видны несколько областей, только начинающих делаться красными – тем не менее, они настолько крошечные, что на них можно не обращать внимания. Если я перетаскиваю в -7 или -6, то область красного существенно расширяется, так что -9 было моим нижним пределом. Но согласитесь: это много лучше, чем снижение насыщенности в -25).



СОВЕТ: Здесь также есть варианты превью

Вы можете также посмотреть превью изображения, используя разные варианты его формирования (см. Главу 13 для получения подробностей). Щелкните варианты **Perceptual** (Перцепционный) и **Relative** (Относительный) и оцените превью каждого. Проверьте их инструментами предупреждения цветового охвата и посмотрите, какой вариант решает проблемы цветового охвата лучше.

Шаг Шесть:

Еще одним способом возвратить цвета в цветовой охват является (3) использование ползунков панели **HSL**. Но сначала, пока активирована **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), перетащите ползунок **Saturation** (Насыщенность) назад в 0 (тем самым снова сделав актуальной проблему цветового охвата), а затем закройте кисть (щелкнув ее значок). Теперь перейдите вниз в панель **HSL** и щелкните **Saturation** (Насыщенность). Самый легкий способ сделать коррекцию – активировать **TAT** (**Targeted Adjustment tool** (Прямая коррекция точки кривой перемещением по фото), выделенный здесь красным кружком). Затем, включив предупреждение цветового охвата, щелкните красную область предупреждения и перетащите **TAT** вниз. Это автоматически захватит все ползунки **Saturation** (Насыщенность) цветов, которые представляют эту область, и перетащит их влево, снижая насыщенность в этой области (здесь это действие переместило **Blue** (Синий) ползунок. Опять-таки, чтобы минимизировать насыщенность, перетащите **TAT** обратно вверх, пока не начнет появляться красный, а затем чуть вернитесь назад.





Шаг Семь:

Итак, если вы считаете, что способ **HSL** снижения насыщенности в значительной степени походит на способ **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), вы правы – это просто другой способ снизить насыщенность цветов до такой степени, когда они возвращаются в цветовой охват. Однако преимуществом использования ползунков **HSL** является то, что вместо снижения насыщенности цвета вы изменяете их оттенки на цвета, которые будут находиться в цветовом охвате. Вы делаете это, щелкая слово **Hue** (Оттенок цвета) наверху панели **HSL** (выделено здесь красным овалом), затем активируете **TAT**, наводите его на красную область и перетаскиваете вплоть до оттенка, при котором уходит предупреждение цветового охвата. Теперь просто осознайте, что вы в действительности немного изменяете цвета (дверь выглядит чуть более фиолетовой, хотя мы не перемещали ползунок **Purple** (Фиолетовый)), так что, если вы пойдете на компромисс с оттенком, то можете поддерживать в изображении насыщенность без изменения.



Шаг Восемь:

А если вместо печати вы отправляете изображение в сеть, первое, что необходимо сделать – изменить цветовой профиль на **sRGB** во всплывающем меню **Profile** (Профиль) (по умолчанию цветовое пространство для большинства web-браузеров). Затем щелкните веб-значок предупреждения цветового охвата в левом верхнем углу гистограммы (выделен здесь кружком), и яркие или насыщенные области, которые не могут отобразиться на большинстве обычных мониторов, появятся в синей подсветке (перед этим щелкните значок предупреждения цветового охвата печати, чтобы выключить его). Здесь, в нашем случае, когда мы переключились на **sRGB**, все цвета были без изъянов – они находились в пределах цветового охвата, который могут показать большинство веб-браузеров и почтовых программ, так что никакого предупреждения не было. Если бы появилась синяя область предупреждения, то вы сделали бы те же действия, которые делали, когда получили предупреждение о выходе за пределы цветового охвата для печати – использовали **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (или **TAT** в панели **HSL**), чтобы немного снизить насыщенность цветов, пока они не попадут в цветовой охват.

Кнопка *Просмотр* и почему она великолепно работает

Вы используете кнопку **Previous** (Предыдущие), когда у вас есть пакет схожих изображений, но вы не хотите, чтобы у них всех были абсолютно одинаковые настройки – вместо этого вы редактируете один из них и применяете эти изменения только к некоторым, отобранным вами, снимкам этой из группы (в противном случае следовало бы использовать автосинхронизацию, не так ли?). Это невероятно удобная функция. На самом деле Мэтт Клосковски (который стоит за нашим веб-сайтом Lightroom Killer Tips (советов знатоков Lightroom) называет кнопку **Previous** (Предыдущие) модуля **Develop** (Коррекции) "... самой важной кнопкой Lightroom", и я должен вам сказать, что, возможно, он совершенно прав!

Шаг Один:

Вот изображение, на котором снятый мной редактор моих книг Тед Вэйтт (вам обеспечены повышенные авторские гонорары, если вы поместите снимок своего редактора в одну из своих книг – факт, правда, еще мало известный в книгоиздании. Если вы исправите баланс белого, то получите длинный пас с задней линии. Но я отклонился). Тед здесь выглядит довольно-таки синюшным (вероятно, будучи не в настроении, потому что я включил его в книгу с запозданием), и изображение следует обрезать и увеличить, а также немного понизить яркость светов, так чтобы небо стало несколько темнее. В целом, Тед нуждается в небольшой помощи (которая обойдется мне в полфунта. И она того стоит).



Шаг Два:

В модуле **Develop** (Коррекции) активируйте инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование) (**R**) и обрежьте изображение, так чтобы приблизить рамку к Теду (я не теряю другую точку, а просто делаю это одним движением), и затем делаю изображение немного теплее, перетаскивая ползунок **Temp[erature]** (Температура) вправо (я перетащил его в 7937). Можно также немного проявить тени (для этого перетащите ползунок **Shadows** (Тени) в +40) и уменьшить чересчур яркие света в облаках (перетащите ползунок **Highlights** (Света) в -94). Наконец, увеличьте совсем немного **Clarity** (Четкость), чтобы изображение в целом выглядело свежее (я перетащил ее вправо в +33).





Шаг Три:

Закончив обрезку, щелкните кнопку **Done** (Готово) (на правом конце панели инструментов сразу под изображением -- вы можете увидеть ее в Шаге Два) – и обрезка и изменения применятся (как показано здесь). Прервемся на мгновение, чтобы подумать, почему Тед стоит посреди пустыни Невада со штативом на плече, но на плече его не видно ни ремня от камеры, ни от ее футляра . Гм-м-м. Ладно, подумали – и хватит. Вернемся в раздел.



Шаг Четыре:

Зайдите в панель **Filmstrip** (Кинопленка), и когда вы увидите другой снимок, в котором нужно сделать точно такие же изменения (обрезка и проч.), просто щелкните его, затем щелкните кнопку **Previous** (Предыдущие), и (как вы видите здесь), он получает те же правки и обрезку, всё одним щелчком. Затем вы можете переместиться к любому другому снимку в панели **Filmstrip** (Кинопленка) и сделать то же самое с таким единственным выбранным снимком. *Примечание:* Если вы щелкаете снимок, но увидев его на экране, решаете не применять изменения, то должны продолжить и щелкнуть любой из снимков, к которому уже применили изменения, и щелчок кнопки **Previous** (Предыдущие) применит эти изменения.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Как получить несколько вариантов снимка, не создавая виртуальные копии



Считайте снимки сессии (**snapshots**) еще одним способом доступа одним щелчком к нескольким вариантам вашего снимка. Когда вы работаете в модуле **Develop** (Коррекции) и видите вариант снимка, который вам нравится, просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**), и откроется окно **New Snapshot** (Новое Снимок) создания и сохранения снимка в панели **Snapshots** (Сессии) (которому нужно присвоить имя). Таким образом, это прием, который позволил бы иметь черно-белый вариант снимка, а также вариант с двуцветным тонированием, цветной вариант, вариант с эффектом – и увидеть любой из них одним щелчком, не прибегая к панели **History** (История), чтобы отыскивать каждый вариант.

▼ Создавайте пресеты баланса белого для изображений JPEG и TIFF

В Главе 4 я упоминал, что для изображений JPEG и TIFF имеется единственный доступный пресет **White Balance** (Баланс белого) – **Auto** (Автоматически). Однако есть замечательный прием расширить варианты выбора. Откройте RAW изображение и сделайте только одну правку – выберите пресет **Daylight** (Дневной свет) в качестве пресета **White Balance** (Баланс белого). Затем сохраните это изменение как пресет пользователя и дайте ему имя **White Balance Daylight** *(Баланс белого – Дневной свет)*. Потом сделайте это для всех пресет **White Balance** (Баланс белого) и сохраните их как пресеты. Теперь, когда вы откроете изображение JPEG или TIFF, у вас будут доступные одним щелчком пресеты **White Balance** (Баланс белого) – такие же, как для изображений RAW.

▼ Обновление пресет

Если вы начинаете редактирование в модуле **Develop** (Коррекция) при помощи одного из пресетов панели **User Presets** (Пресеты пользователя) и вам нравятся новые изменения, вы можете обновить свой пресет, щелкая правой кнопкой мыши по старому пресету и выбирая **Update with Current Settings** (Обновить текущие настройки) в контекстном меню.



▼ Как имитировать зернистость пленки

Для имитации зернистости пленки, в панели **Effects** (Эффекты) есть соответствующая функция (чтобы увидеть зерно, следует сначала увеличить масштаб в значение 100 % [**1:1**]). Чем дальше вы перетащите ползунок **Amount**(Значение) в секции **Grain** (Зернистость), тем более зернистым выглядит снимок (я вообще не перехожу за 40 и обычно стараюсь оставаться между 15 и 30). Ползунок **Size** (Размер) позволяет выбирать величину появляющегося зерна (я думаю, что оно выглядит реалистичнее при довольно маленьком размере), а ползунок **Roughness** (Шероховатость) позволяет изменять пятнистость зерна (чем дальше вправо вы перетаскиваете ползунок **Roughness** (Шероховатость), тем сильнее она выражена). Наконец, **Grain** (Зернистость) имеет тенденцию уменьшаться при печати, поэтому она может выглядеть нормальной на экране, но едва заметной в печати. Если ваша заключительная продукция – отпечатки, вам, возможно, придется использовать немного большую зернистость, чем нужно для экрана.

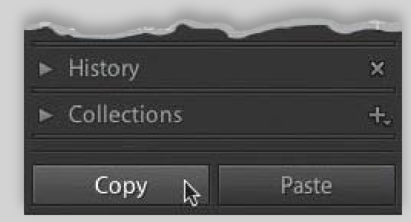
▼ Быстрое исправление недодержанных снимков при помощи функции *Сравнить экспозиции*

Если вы видите ряд снимков одного и того же объекта съемки, и некоторые из них недодержаны, опробуйте следующий быстрый прием их исправления. Щелкните снимок, экспонированный должным образом в этой серии снимков, затем, в дополнение, также выберите недодержанные снимки, затем зайдите в меню **Settings** (Установки) и выберите функцию **Match Total Exposures** (Сравнить экспозиции). Она оценит общую экспозицию "наиболее подхо-



дящего" снимка (экспонированного должным образом) и использует ее для исправления недодержанных снимков.

▼ Как копировать последнюю копию



При щелчке кнопки **Copy** (Копировать) в модуле **Develop** (Коррекции) (внизу левой области панелей), появляется диалоговое окно **Copy Settings** (Копировать установки) с запросом создавать ли копию для редактирования. Однако если вы знаете, что придется копировать те же коррекции, что были ранее (возможно, вы всегда всё копируете), тогда вы можете вообще пропустить всплывающее диалоговое окно **Copy Settings** (Копировать установки), нажимая-и-удерживая клавишу **Alt** (Mac: **Option**), а затем щелкая кнопку **Copy** (Копировать) (она изменится из **Copy...** (Копировать...) на **Copy** (Копировать).

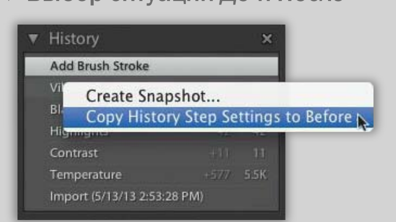
▼ Упростите выбор профиля камеры

Чтобы упростить выбор профиля в панели **Camera Calibration** (Калибровка камеры), опробуйте такой прием. Настройте DSLR в режим съемки RAW+JPEG Fine, чтобы когда вы нажимаете спусковую кнопку, она делала две фотографии – одну в формате RAW и одну в JPEG. Когда вы импортируете их в Lightroom, то будете иметь

Советы знатоков Lightroom > >

снимки RAW и JPEG бок о бок, что облегчает выбор профиля RAW снимка, соответствующий JPEG, который создает камера.

▼ Выбор ситуаций *До* и *После*



По умолчанию, нажатие клавиши **** (обратная косая) в модуле **Develop** (Коррекции) переключает туда и обратно между оригинальным нетронутым изображением (представление **Before** (До)) и представлением снимка после редактирования. Но что, если вы не хотите, чтобы снимок **Before** (До) был оригиналом? Скажем, вы сделали некоторую коррекцию портрета в панели **Basic** (Основные), а затем использовали **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) для ретуши портрета. Возможно, вы хотели бы видеть в качестве **Before** (До) снимок после этапа редактирования в панели **Basic** (Основные), на котором отображены коррекции, сделанные в панели **Basic** (Основные) – после их применения, но до начала ретуширования. Чтобы сделать это, зайдите в панель **History** (История) (в левой области панелей), и прокрутите вниз, до шага, предшествующего использованию **Adjustment Brush** (Кисть коррекции). Щелкните правой кнопкой мыши эту строку состояния истории и выберите **Copy History Step Settings to Before** (Копировать параметры шагов истории до). Теперь это представление при нажатии клавиши **** становится новым снимком **Before** (До).

▼ Как сделать текущие установки новыми умолчаниями камеры

Когда вы открываете снимок, Lightroom по умолчанию применяет набор коррекций, основываясь на формате файла снимка, изготовителе и модели камеры, которой был сделан снимок (Lightroom считывает это из встроенных данных EXIF). Если вы хотите использовать свои собственные настройки (возможно, на ваш взгляд, по умолчанию тени слишком темные или света слишком яркие), продолжайте и получите такие настройки



Lightroom, какие считаете необходимыми. Затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и кнопка **Reset** (Сбросить) внизу правой области панелей изменится на кнопку **Set Default** (Установки по умолчанию). Щелкните ее, и откроется диалоговое окно, показывая или формат файла, или изготовителя и модель камеры, которой снято текущее изображение. Когда вы щелкнете кнопку **Update to Current Settings** (Обновить до текущих установок), с этого момента текущие параметры настройки станут новой стартовой точкой для всех изображений, снятых этой камерой или в этом формате файла. Чтобы возвратиться к настройкам по умолчанию Adobe для этой камеры, вернитесь к тому же самому диалоговому окну, но на этот раз щелкните кнопку **Restore Adobe Default Settings** (Вернуть установки Adobe по умолчанию).

▼ Как изменяются отображаемые параметры RGB при включении режима *Цветопроба*

В модуле **Develop** (Коррекции), когда вы наводите курсор на изображение, значения красного, зеленого и синего (RGB) той точки, на которую наведен курсор, отображаются под гистограммой, вверху правой области панелей, и они могут быть от 0 % (черные) до 100 % (белые). Однако при включении режима **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба), эти значение изменяются на вид, более традиционный для печати, в котором измеряется 256 оттенков, от 0 (черный) до 255 (белый) , в зависимости от цветового профиля, который вы выбрали. Многие фотографы, которые используют печать и перешли в Lightroom из Photoshop (а он всегда использовал для индикации оттенков шкалу 0–256), приветствуют это тонкое, но важное изменение.

▼ Обновление гистограммы в реальном времени в режиме *Цветопроба*

По умолчанию, гистограмма показывает значения параметров цветового пространства RGB ProPhoto, принятого в Lightroom по умолчанию. Но если вы захотите увидеть, как цветовой профиль, который вы выбрали для мягкой цветопробы, влияет на гистограмму, то знайте, что, как только вы переключаетесь в режим **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба), это не только изменяет гистограмму в соответствии с профилем выбранного принтера (или публикации в сети), но обновляет настройки в реальном времени, как только вы изменяете цвет или профили принтера.

▼ Пропускать ли окно запроса



Когда вы включаете функцию **Soft Proofing** (Мягкая цветопроба), то как только вы начинаете вносить изменения в изображение, появляется диалоговое окно с запросом, не хотите ли вы создать виртуальную копию для мягкой цветопробы. Если она вам не нужна, вы не можете ни на что повлиять, оказываясь перед необходимостью сказать "Да" ее созданию. Чтобы пропустить целиком это диалоговое окно, просто щелкните кнопку **Create Proof Copy** (Сделать копию цветопробы) сразу под гистограммой.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 0.5 сек | Фокусное расстояние: 14 мм | Диафрагма: f/22





ГЛАВА 6

LOCAL ADJUSTMENTS
(ЛОКАЛЬНЫЕ КОРРЕКЦИИ)
как отредактировать только часть изображения

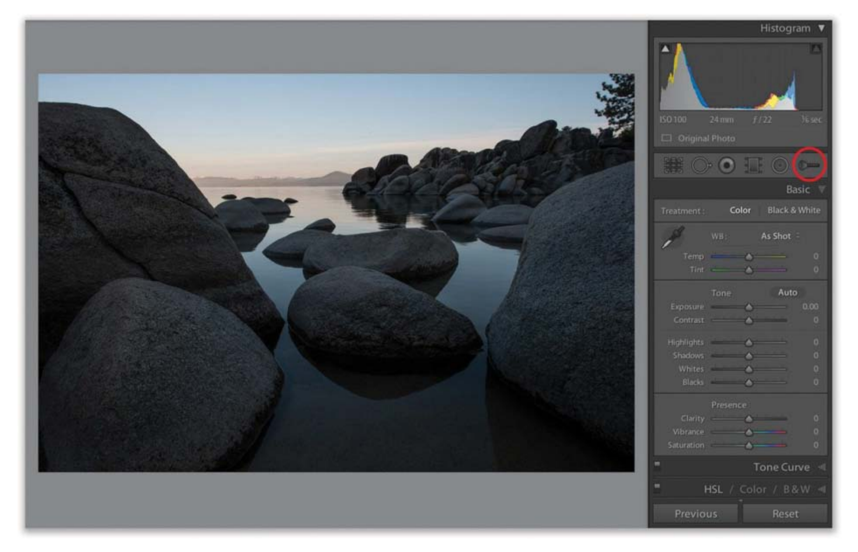
Я буду первым, кто заявляет, что **Local Adjustments** (Локальные коррекции) не самое удачное название главы по использованию **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (и других инструментов локальной коррекции), но это Adobe-изм, означающий редактирование только одного участка изображения. Вот как Adobe описывают это. Все, что вы делаете в Lightroom, является общей, глобальной коррекцией. Она затрагивает все изображение целиком. Так что, если вы затрагиваете только один участок изображения, такая коррекция не глобальна. Она локальна. И то, что вы делаете, является локальной коррекцией. Это все имело бы ясный смысл, если бы кто-либо в мире на деле думал бы так, но конечно, так никто не думает (даже инженер, который придумал этот термин). Вы видите, мы, нормальные люди, а не разработчики программного обеспечения, определяем коррекции, которые затрагивают весь снимок, как *коррекции, которые затрагивают весь снимок*, и определяем коррекции, которые затрагивают только одну часть, как *коррекции, которые затрагивают только одну часть"*. Но конечно, Adobe не может присваивать функциям такие имена, потому что тогда мы ясно поняли бы то, что они делают. Нет, когда дело доходит до подобных вещей, они должно пройти через официальный Adobe Council Obscure Naming Conversion *(Совет Adobe по присвоению туманных терминов)* (известный внутри Adobe как ACONC – мощная структура, члены которой носят мантии, факелы и, склонив головы, поют торжественные хоралы). ACONC напечатал простую, понятную фразу Pimp Name Generator (*Генератор названия тюнинга/Генератор клички сутенера*) (см. страницу 119), и выпутался из технической терминологии, которую их священный эмиссар (брат Джефф Шю) продвигает в мир (за этим последует большое празднование, где они принесут в жертву молодого специалиста маркетингового отдела и временного секретаря бухгалтерии). И всё это – точно, как в сериале *Как я встретился с вашей матерью.*

Осветление, затемнение и коррекция отдельных участков снимка

Все, что мы выполняли в модуле **Develop** (Коррекции) до сих пор, затрагивало все изображение. Например, если вы перетаскивали ползунок **Temp** (Температура), это изменяло баланс белого всего изображения (Adobe называет это "глобальной коррекцией"). Но что, если нужно откорректировать одну конкретную область ("локальная" коррекция)? Вы использовали бы инструмент **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), который позволяет закрасить области изменений только там, где они вам нужны, и в результате вы можете сделать, скажем, локальное осветление и затемнение (повышение и понижение яркости различных участков снимка). Кроме того, Adobe введены дополнительные функциональные возможности. Здесь рассказывается о том, как работает этот инструмент.

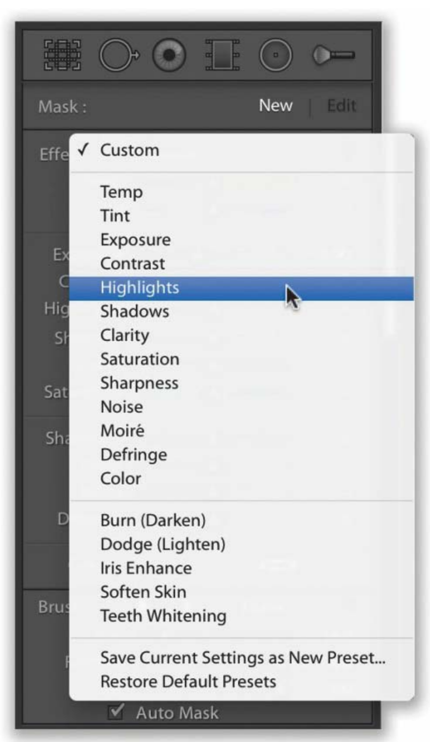
Шаг Один:

В модуле **Develop** (Коррекции), в панели инструментов прямо над панелью **Basic** (Основные), щелкните значок **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (выделенный здесь овалом) или просто нажмите букву **K** на клавиатуре. Панель опций кисти, со всеми элементами управления, выпадет под панелью инструментов (как показано здесь) и позволит использовать **Adjustment Brush** (Кисть коррекции). Взгляните на эту панель, и вы увидите, что она содержит почти все элементы управления, которые есть в панели **Basic** (Основные). Отсутствует лишь пустяк – **Vibrance** (Сочность). Но есть другие замечательные функции, такие как подавление шума и удаление муара, которые частично делает ненужной функцию **Vibrance** (Сочность). Частично.



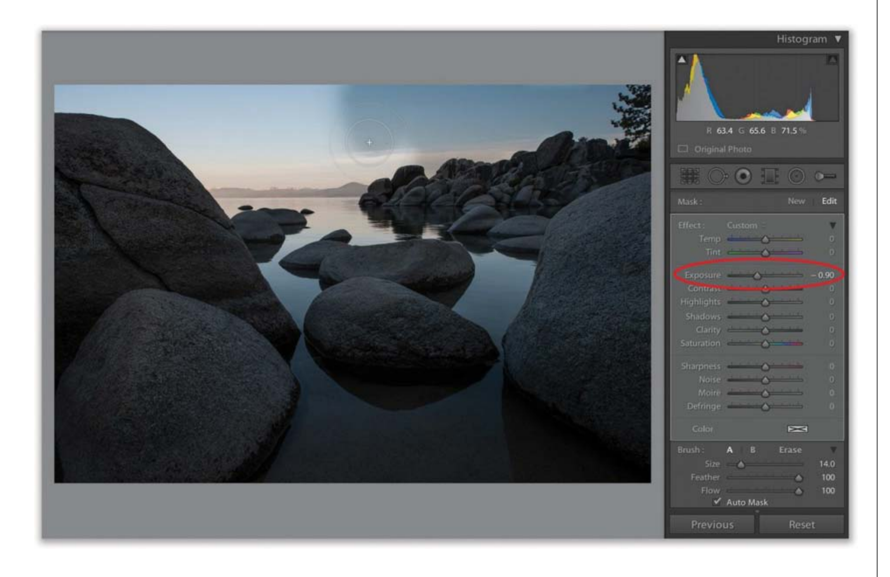
Шаг Два:

При использовании инструмента **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) вы выбираете эффект, перетаскивая ползунок, а затем, для реализации эффекта на участке просто начинаете закрашивать кистью этот участок снимка. Вы можете также выбирать эффект из всплывающего меню **Effect** (Эффект) (как показано здесь). Преимущество этого меню в том, что когда вы выбираете здесь эффект, это усиливает данный конкретный эффект, а затем сбрасывает все другие ползунки в нуль, тем самым исключая случайное закрашивание какими-либо другими параметрами, которые вы использовали ранее. К тому же, внизу этого меню Adobe поместил ряд дополнительных пресетов для решения специфических задач, таких как смягчение кожи, отбеливание зубов и прочее.



СОВЕТ: Быстрая клавиша сброса ползунка

Самый быстрый способ сбросить все ползунки в нуль – сделать двойной щелчок слова **Effect** (Эффект) в левом верхнем углу панели.



Шаг Три

Далее, сначала это может казаться странным, но именно так работает инструмент **Adjustment Brush** (Кисть коррекции): (1) вы выбираете начальное значение эффекта (буквально просто наугад устанавливая величину этого конкретного эффекта); затем (2) вы закрашиваете кистью область, которую хотите корректировать; а потом (3) возвращаетесь к ползунку и корректируете величину эффекта для области, которую закрасили, до тех пор, пока эффект не будет выглядеть таким, как вам надо. Таким образом, положительным является то, что вы получаете возможность откорректировать решение после того, как закрасили область, тем самым выбирая точное решение. Например, здесь я хочу немного затемнить неба, поэтому я (1) перетащу ползунок **Highlights** (Света) влево. (Посмотрите на градиент шкалы каждого ползунка, чтобы сообразить, куда перетаскивать. Я хочу небо затемнить, так что выберу направление влево). Затем я (2) закрашу небо, и по мере закрашивания, небо восстанавливает (затемняет) света в этой области. Если она будет выглядеть слишком или не достаточно темной, это на данном этапе значения не имеет, потому что, как только я закончу закрашивать небо, я (3) откорректирую величину затемнения – до тех пор, пока ползунок **Exposure** (Экспозиция) не займет правильное положение.

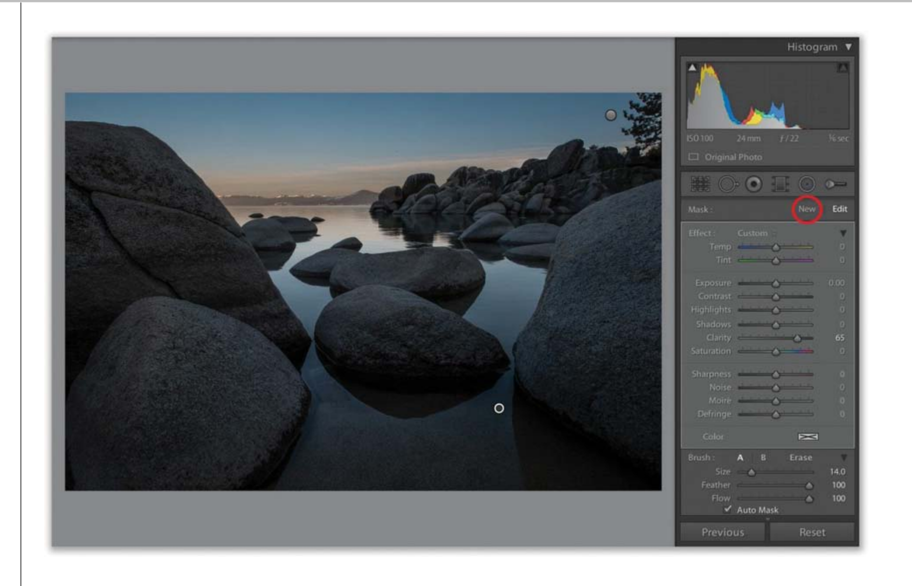


Шаг Четыре

Далее, видите небольшую черную точку, которая появляется на изображении? (Если вы не видите ее, удостоверьтесь, что в выпадающем списке **Show Edit Pins** (Показать опорные точки), под левой частью области превью, выбрана одна из опций **Auto** (Автоматически), **Always** (Всегда) или **Selected** (По выбору)). Такая точка называется **Edit Pin** (Опорная точка редактирования) и отображает изменение, которое вы только что внесли в небо. Каждый раз, когда вы начинаете совершенно новое редактирование с помощью кисти коррекции, там, где вы начали закрашивать, остается опорная точка. Так например, если вы закрашиваете воду с другим эффектом (скажем, с эффектом **Saturation** (Насыщенность), чтобы сделать воду более красочной), это добавит вторую опорную точку, которая отобразит изменения, которые вы только что внесли в воду. Если вы оцените снимок и решите, что хотите возвратиться к коррекции неба, нужно просто щелкнуть прямо опорную точку коррекции неба, чтобы активировать эту коррекцию, а затем продолжить корректировать небо. Хотите снова вернуться к коррекции воды? Щелкните ее опорную точку и продолжите коррекцию.

Шаг Пять:

Продолжите и закрасьте воду на переднем плане (перед скалой в центре), увеличив **Clarity** (Четкость) для придания большей глубины. Однако нельзя просто увеличить **Clarity** (Четкость) и начать закрашивание – это лишь добавит четкость небу, потому что выбрана опорная точка коррекции неба. Так что прежде, чем закрасить другую область другими настройками, вы должны щелкнуть кнопку **New** (Создать) в верхнем правом углу панели (Прежде чем сделать это, я добавил небу немного **Contrast** (Контраст)). Затем выберите **Clarity** (Четкость) из всплывающего меню **Effect** (Эффект) (это сбросит все другие ползунки в нуль и увеличит значение **Clarity** (Четкость) до 50 (создав стартовую точку), но мы, скорее всего, увеличим ее еще более (я перетащил ее ползунок в +65). Теперь закрасьте воду.

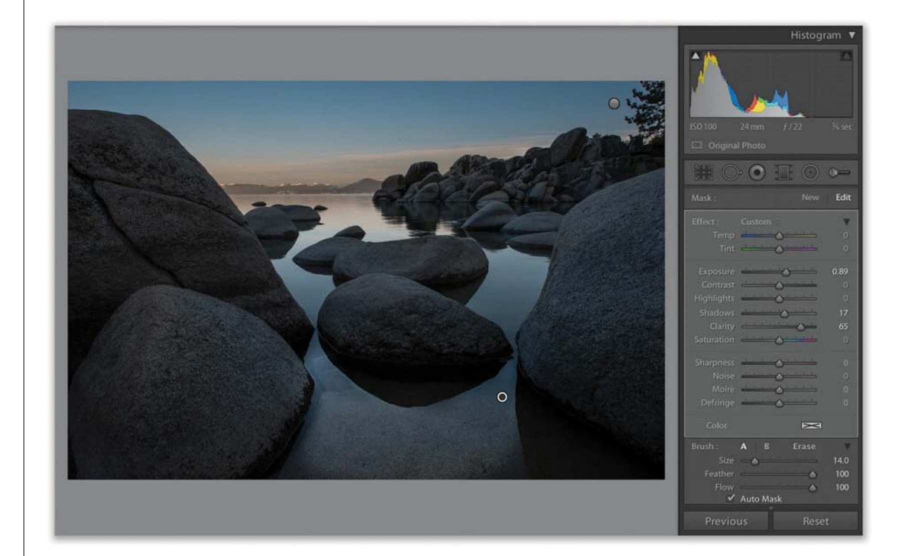


СОВЕТ: Удаление опорных точек коррекции

Чтобы удалить опорную точку, щелкните ее, затем нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**).

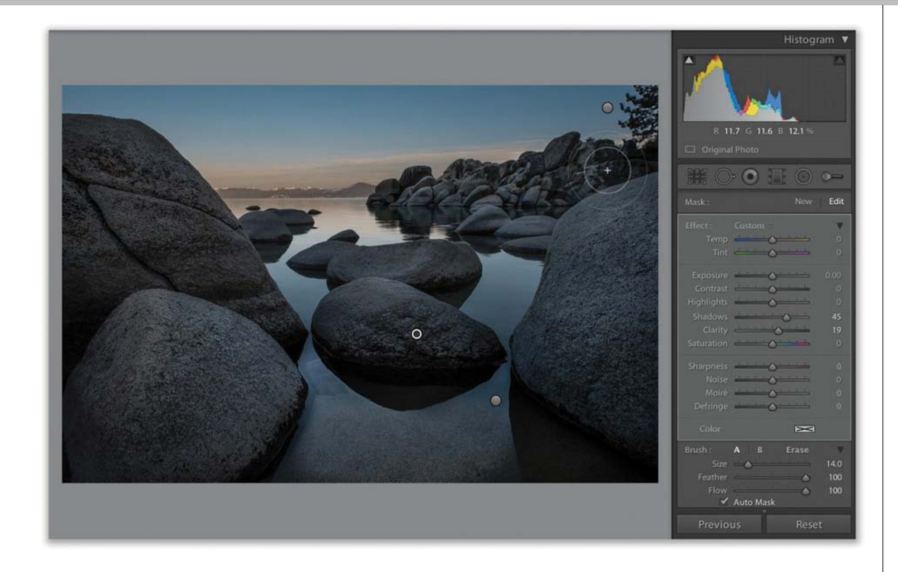
Шаг Шесть:

Итак, мы улучшили вид яруса с озером, закрашивая по нему эффект **Clarity** (Четкость), но что по-настоящему интересно – к только что закрашенной области можно добавить несколько эффектов. Перетаскивание любых ползунков формирует наложение других эффектов на область, которую вы только что закрасили. Итак, давайте немного увеличим **Exposure** (Экспозиция), чтобы повысить яркость снимка (перетащите ее ползунок вправо), а также перетащите вправо ползунок **Shadows** (Тени), пока песчаный ярус не будет выглядеть хорошо (как показано здесь). Теперь вы применили многократные коррекции к одной и той же области. Конечно, можно продолжить добавлять эффекты к этой области – от **Sharpness** (Резкость) до **White Balance** (Баланс белого) — но прежде, чем совершенно взбаламутить эту воду, давайте перейдем к другой области.



СОВЕТ: Работа с опорными точками

Если вы видите опорную точку, заполненную черным, она в настоящее время активна (белые опорные точки неактивны). А значит, если вы переместите любые ползунки, то они повлияют только на область, при закраске которой сформировалась эта, в настоящее время активная опорная точка.



Шаг Семь:

Щелкните еще раз кнопку **New** (Создать), и мы сможем работать над другой областью, не нарушая коррекций в области, с которой уже работали. Давайте проявим тени и добавим немного четкости скалам; для этого из всплывающего меню **Effect** (Эффект) выберите **Shadows** (Тени), а затем начните закрашивать скалы (будьте внимательны и закрасьте их по обеим сторонам снимка). Теперь увеличьте **Shadows** (Тени) до 45, а ползунок **Clarity** (Четкость) немного сдвиньте также вправо (я здесь увеличил ее до 19).

СОВЕТ: Изменение размера кисти

Чтобы изменить размер кисти, можно использовать клавиши **Открывающая** и **Закрывающая квадратная скобка** (они находятся справа от буквы **P** клавиатуры). Нажатие клавиши **Открывающая квадратная скобка** уменьшает кисть; а клавиши **Закрывающая квадратная скобка** ее увеличивает.

Шаг Восемь:

Если вы волнуетесь по поводу добавления **Clarity** (Четкость) и осветления теней в области воды, то на самом деле переживать об этом не следует, во многом благодаря функции **Auto Mask** (Автомаскирование) (находящейся в нижней части панели). Эта функция как бы чувствует, где находятся края объектов и этим предотвращает случайное закрашивание областей, которые вы закрашивать не хотите. Она отключена по умолчанию, но я обычно ее включаю и оставляю включенной почти всегда, потому что она выполняет поистине удивительную работу. Успех определяется пониманием того, как она работает. Видите этот маленький значок **+** (плюс) в центре кисти (показанный здесь в наложении)? Он определяет, что будет закрашено, и закрашиваются все области, по которой перемещается значок **+**, так что до тех пор, пока значок **+** не пройдет по воде, она закрашена не будет, даже если круглая внешняя окантовка кисти захватит воду (как показано здесь). Помните, если значок **+** наведен на воду, она будет закрашена, но если значок **+** воды не коснется, она останется нетронутой.

Шаг Девять:

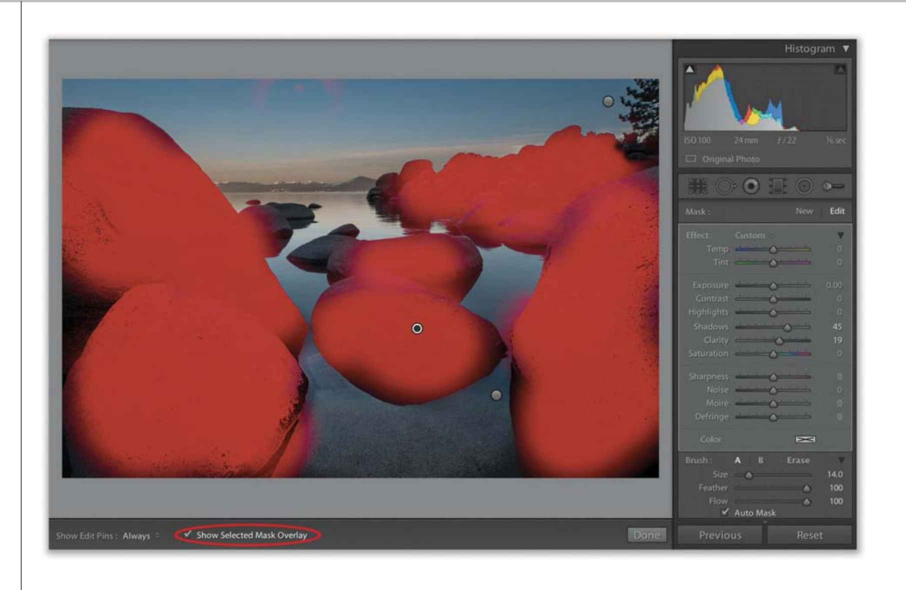
Итак, как узнать, закрашена ли вами в действительности вся область? Как узнать, не пропустили ли вы участок? Внизу на панели инструментов, под центральной областью превью (если вы не видите панель инструментов, нажмите клавишу **T**), находится окошко для галочки **Show Selected Mask Overlay** (Показать/ Скрыть маску наложения). Установите в нем галочку, и в закрашенной области появится красная маска (как показано здесь. Можно включать/выключать маску быстрой клавишей **O**). Это очень удобно для проверки того, что вы не пропустили ни одного участка. Если выяснится, что участок вами все-таки пропущен, просто закрасьте его. Если вы закрасили лишние области, нажмите-и-держите нажатой клавишу **Alt** (Mac OS: **Option**) и закрасьте лишние области, чтобы удалить их (при этом красная маска исчезнет). Если вы хотите просто посмотреть на маску, наведите курсор на опорную точку, и это покажет красную маску, наложенную на закрашенную область.

СОВЕТ: Когда следует отключать функцию *Автомаскирование*

При закрашивании большой области фона (такого, как небо), если временно отключить функцию **Auto Mask** (Автомаскирование) (быстрая клавиша **A** переключает ее в состояние включено\выключено), то кисть не обнаруживает краёв при перемещении и поэтому перемещается быстрее.

Шаг 10

Внизу панели есть ряд опций кисти. Ползунок **Size** (Размер) изменяет размер кисти (хотя оперативнее использовать быстрые клавиши – квадратные скобки, о которых я упоминал ранее). Ползунок **Feather** (Растушёвка) управляет степенью мягкости края кисти – чем выше число, тем мягче кисть (я закрашиваю мягкой кистью приблизительно в 90 % случаев). Для создания жесткой кисти переместите ползунок **Feather** (Растушёвка) в 0. Ползунок **Flow** (Нажим) управляет количеством краски, которая выходит из кисти (обычно я устанавливаю значение **Flow** (Нажим) в 100). Кроме того, есть две пользовательских настройки: кисть **A** и кисть **B** – так что можете настроить одну большую кисть с мягким краем (как показано вверху), и другую, маленькую кисть, с жестким краем (как показано внизу). Щелкните букву, выберите настройки, Lightroom их запомнит, так что в следующий раз для вызова можете просто щелкнуть букву.









Шаг 11:

Давайте сменим пластинку и рассмотрим изображения различного типа, чтобы видеть, как можно было бы использовать **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) для традиционного осветления и затемнения (затемнения и освещения локальных областей). На этом снимке часть света вспышки осветила скамьи в церкви и стену слева, а этих неуместных светлых пятен там быть не должно (это целиком моя ошибка). К счастью, мы можем использовать **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) для затемнения этих областей, так что эти пятна исчезнут. Прежде всего, давайте установим все ползунки в нуль, делая двойной щелчок слова **Effect** (Эффект) в верхнем левом углу панели Adjustment Brush (Кисть коррекции).

СОВЕТ: Интерактивные коррекции

С помощью **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) вы можете выполнить интерактивные коррекции на экране , подобно тому как вы их делаете инструментом **TAT** –**Targeted Adjustment tool** (Прямая коррекция точки кривой перемещением по фото) (см. Главу 4). Просто наведите курсор на любую опорную точку, и курсор превратится в двуглавую стрелку. Для внесения изменений перетащите курсор влево или вправо, и это вызовет автоматическое перемещение ползунков. Преимущество проявляется при использовании нескольких ползунков (как в примере здесь): это перемещает их совместно.

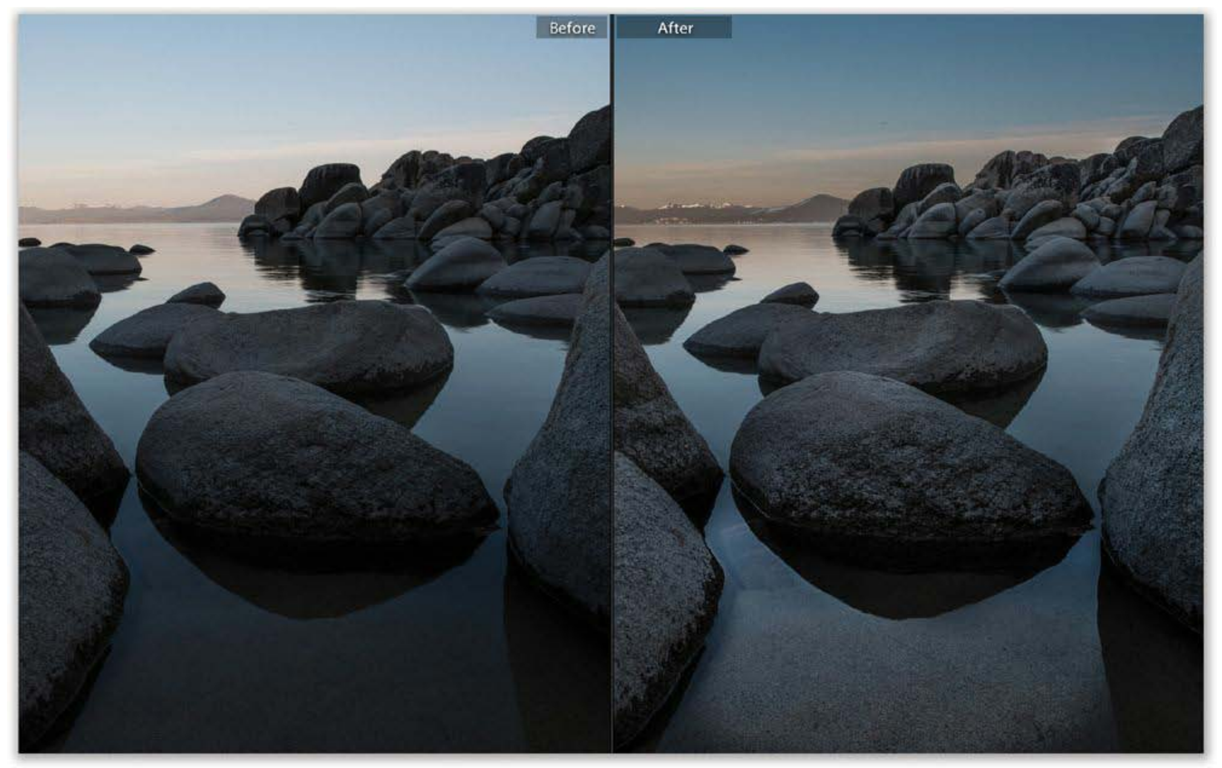


Шаг 12:

Теперь понизьте величины **Exposure** (Экспозиция) и **Highlights** (Света) (свет, который я хочу устранить, это главным образом яркая подсветка), и закрасьте эти церковные скамьи и стену слева, чтобы затемнить подсвеченные области (как показано здесь). К сожалению, они делаются "обесцвеченными", в связи с чем переместите ползунок **Temp[erature]** (Температура) к желтым, а ползунок Tint (Оттенок) – к пурпурным. Теперь свет падает на невесту, как и должно быть (я оставил немного света на кафедре, обозначив ее местонахождение). Щелкните кнопку **New** (Создать), уменьшите размер кисти и закрасьте область ниже левой руки, чтобы затемнить церковные скамьи, расположенные позади невесты. Щелкните кнопку **New** (Создать) еще раз, снова сбрасывал все ползунки в нуль, и на сей раз немного увеличьте величину **Exposure** (Экспозиция) и закрасьте витражи позади невесты, увеличивая их яркость (осветлите их). На следующей странице показаны рядом исходное и откорректированное изображения – **Before/After** (До/После).



*Вот состояние **Before/After** (До/После) снимка невесты, и на правой его части можно видеть, что мы затемнили свет, попадающий от вспышки, и увеличили яркость витражей*



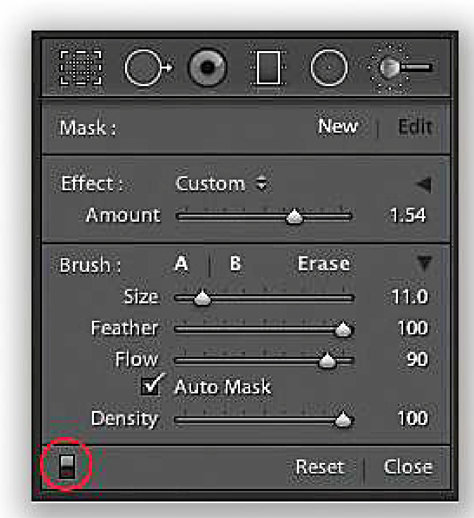
*Здесь показано состояние **Before/After** (До/После) снимка пейзажа, где можно видеть, как мы затемнили небо, а также увеличили яркость и добавили больше деталей на переднем плане воды и скалам.*

Еще пять вещей, которые следует знать о *Кисти коррекции*

Есть еще несколько вещей, которые следует знать об **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), и изучив их (вместе с остальным материалом главы), вы станете меньше заглядывать в Photoshop, потому что сможете делать многие виды коррекции непосредственно в Lightroom.



#1: Имеются варианты отображения опорных точек, и вы делаете свой выбор из всплывающего меню **Show Edit Pins** (Показать опорные точки) в панели инструментов под областью превью (как показано здесь). Выбор **Auto** (Автоматически) означает, что когда вы перемещаете курсор за пределами области изображения, опорные точки скрыты. **Always** (Всегда) означает, что они всегда видимы и **Never** (Никогда) означает, что они всегда скрыты и невидимы. **Selected** (По выбору) означает, что вы видите только одну опорную точку, активную в настоящее время.



#2: Чтобы увидеть изображение без коррекции, которую вы сделали при помощи **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), щелкните небольшой переключатель внизу слева в панели (выделен здесь красным кружком).

#3: Если нажать быструю клавишу – букву **O**, красное наложение маски остается на экране, позволяя увидеть и исправить пропущенные при закраске области.

#4: Если вы щелкаете небольшой треугольник с обращенной вниз вершиной, правее всплывающего меню **Effect** (Эффект), это скрывает ползунки секции **Effect** (Эффект) и вместо них отображает ползунок **Amount** (Значение) (как показано здесь), который единственный обеспечивает полное управление всеми изменениям, которые вы вносите в опорную точку, активную в настоящее время.

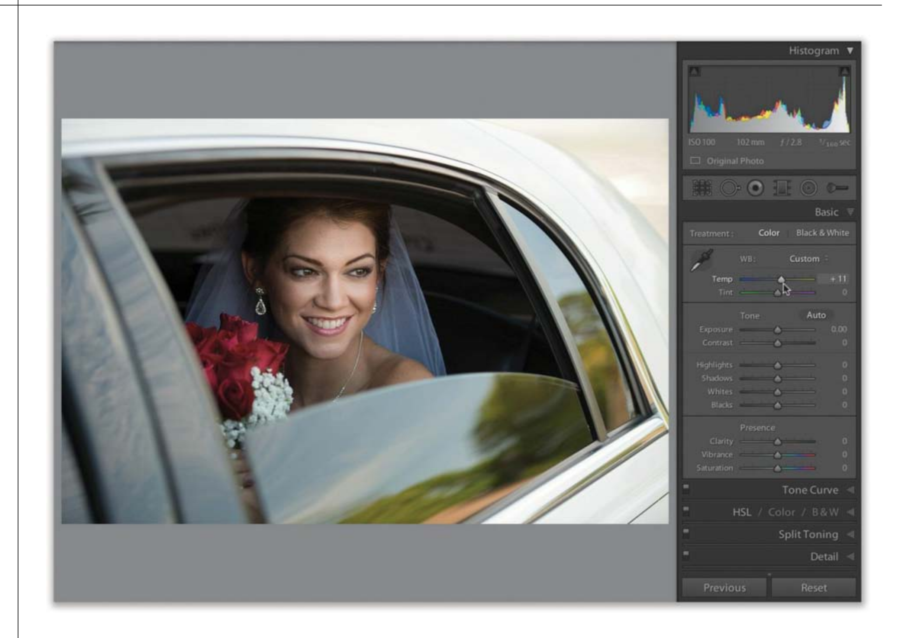
#5: Ниже окошка для галочки **Auto Mask** (Автомаскирование) находится ползунок **Density** (Плотность), который отчасти моделирует функцию **Airbrush** (Аэрограф) Photoshop, но если честно, эффект является настолько эфемерным при закрашивании маски, что я никогда не изменяю его настройку по умолчанию 100.

Выборочное исправление баланса белого, осветление теней и уменьшение шума

Инструмент **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) замечательно подходит для решения проблем, которые появляются только в некоторых частях изображения, позволяя "закрасить проблемы" в этих областях. Такие вещи, как проблемы баланса белого, когда, например, часть изображения освещается дневным светом, а часть находится в тени. Или удаление шума при помощи закрашивания, который появляется только в теневых областях, оставляя остальную часть снимка нетронутой (и предохраняя ее от размывания, которое сопровождает уменьшение шума). Использовать для подобных целей кисть коррекции невероятно удобно.

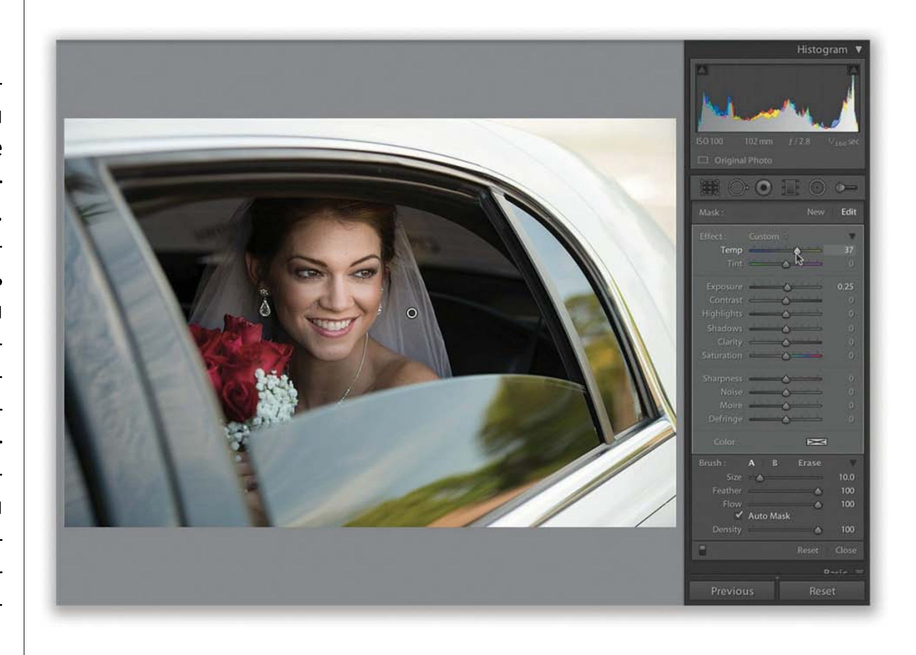
Шаг Один:

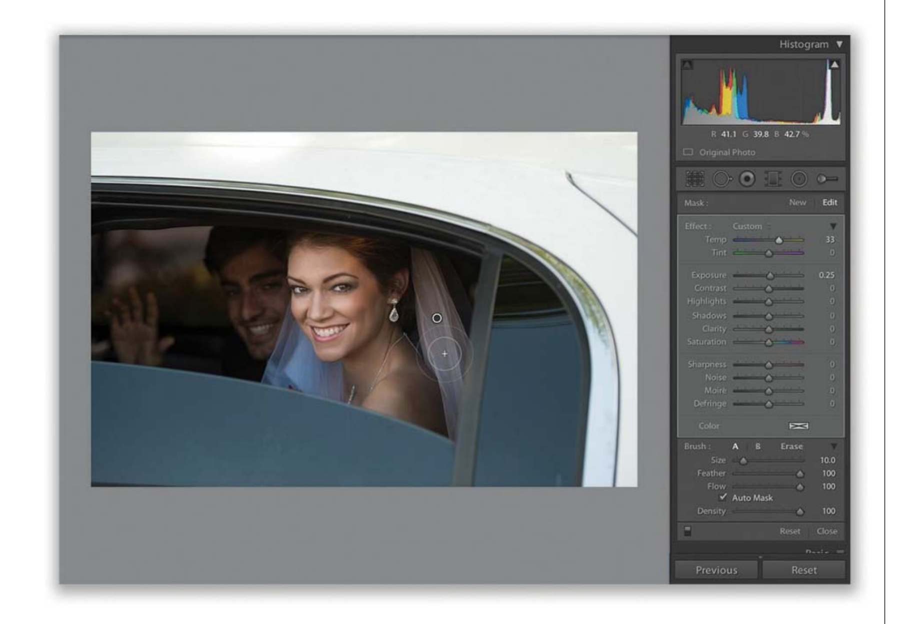
Давайте начнем с закрашивания баланса белого. Взгляните на показанное здесь изображение с невестой в лимузине, и в то время как ее лицо освещено естественным светом, падающим в окно, вуаль находится в тени и потому приобрела синий оттенок (как показано здесь). Вы можете сделать общий баланс белого теплее и посмотреть, поможет ли это, как я сделал здесь, зайдя в панель **Basic** (Основные) и перетащив ползунок **Temp[erature]** (Температура) немного вправо. Это улучшило снимок в целом, но как можно видеть, вуаль все еще остается окрашенной в синий цвет (и большинство невест синюшная вуаль не обрадует). Как раз в подобных случаях возможность закрасить баланс белого только в определенных областях оказывается очень полезной.



Шаг Два:

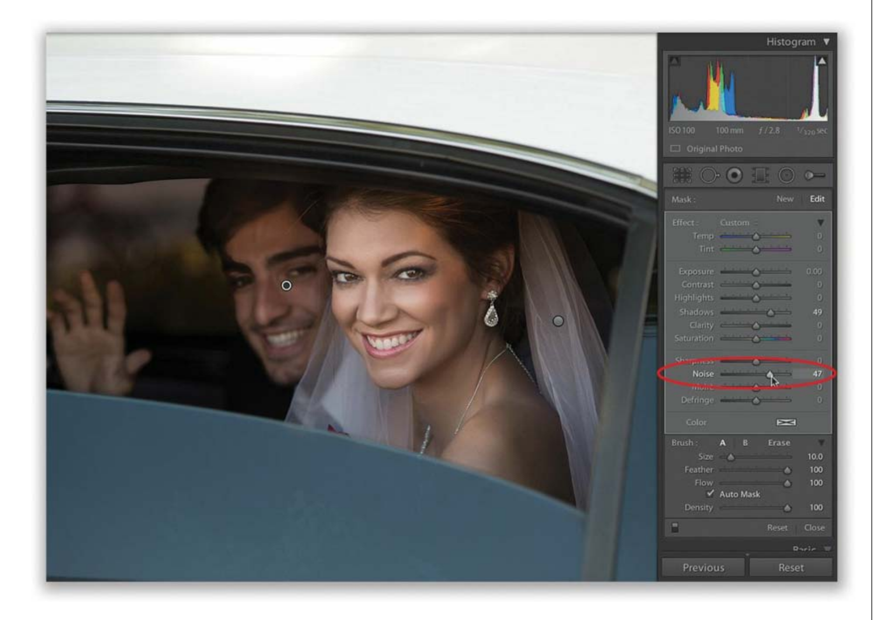
Щелкните значок **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) в панели инструментов у верха области правой стороны панелей (или просто нажмите букву **K**), и сделайте двойной щелчок слова **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в нуль. Затем перетащите ползунок **Temp[erature]** (Температура) далеко вправо и начните закрашивать вуаль невесты. По мере закрашивания, желтый баланс белого, которым вы закрашиваете, нейтрализует синий цвет вуали, и в итоге вуаль приобретает белый цвет (как показано здесь). Закрасив эту область, вернитесь к ползунку **Temp[erature]** (Температура) и корректируйте ее значение, пока вуаль не станет выглядеть хорошо и не сделается белой (как показано здесь, где значение установлено в +37). В данном случае я также немного увеличил величину **Exposure** (Экспозиция), чтобы вуаль выглядела белее и ярче.





Шаг Три:

Вот другой снимок с новобрачными в лимузине, но жених здесь скрыт в тенях, и мы хотим проявить эту область, чтобы жених стал видим яснее. Но прежде чем сделать это, обратите внимание, что проблема синевы вуали существует и здесь, поэтому продолжите и сначала исправьте ее (используя только что изученные приемы). Здесь я только начал закрашивать баланс белого вуали с правой стороны (но, конечно, необходимо полностью закрасить вуаль, которая приобретет лучший вид, показанный в следующем шаге). Теперь о женихе. Щелкните кнопку **New** (Создать) вверху панели, а затем делайте двойной щелчок слова **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в нуль.



Шаг Четыре:

Перетащите ползунок **Shadows** (Тени) немного вправо и затем начните закрашивать по жениху, чтобы выявить его в тенях (не забывайте закрасить также его руку). Конечно, не следует делать его столь же ярким, как невесту. Недостаток проявления деталей в тенях, которое мы только что сделали, сводится к одному слову – шум. Если в снимке есть шум, он таится в тенях, и по большей части они такие глубокие, что в действительности шума не видно. Однако когда вы увеличиваете яркость теневых областей, как мы сделали здесь, любой шум, который был там едва различим, начинает проявляться. Если это происходит в вашем снимке (как в показанном здесь), просто перетащите ползунок **Noise** (Шум) вправо, и это подавит шум в тех теневых областях, которые вы только что закрасили. Конечно, вы не должны специально осветлять тени, чтобы использовать ползунок **Noise** (Шум). Речь просто о том, что если мы создали проблему с шумом, то по крайней мере, можем его уменьшить. Кроме того, поскольку теневые области уже закрашены, при использовании ползунка **Noise** (Шум) в этих областях выполнится шумоподавление.

Создание творческих эффектов при помощи *Кисти коррекции*

Теперь, зная, как работает **Adjustment Brush** (Кисть коррекции),мы можем использовать ее не только для простого осветления и затемнения или исправления выбранных частей изображений – но также для создания творческих эффектов. Мы начнем с техники, которая очень популярна в альбомах свадебных снимков: с классического эффекта "невеста в черно-белых тонах, а ее букет остался цветным" (который, как ни странно, нравится без исключения всем заказчикам).

Шаг Один:

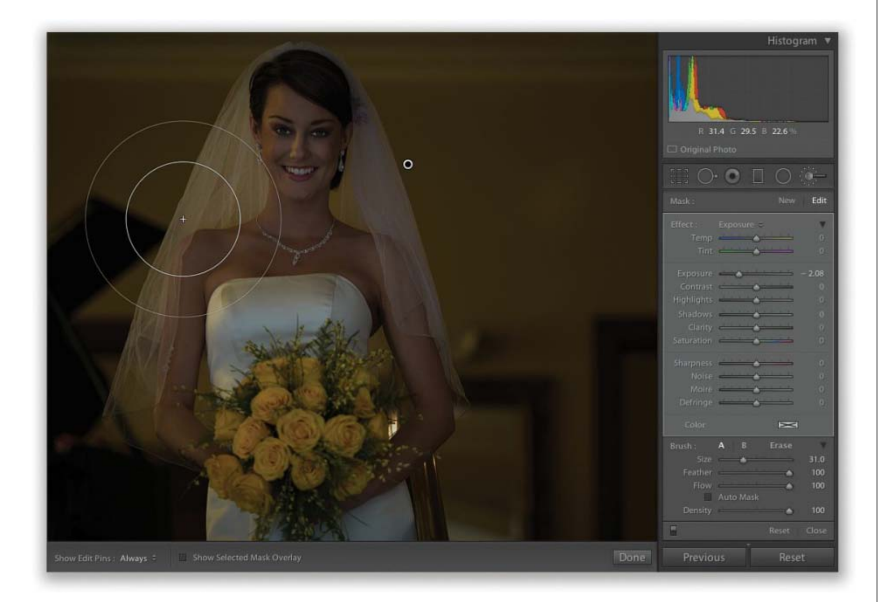
В модуле **Develop** (Коррекции), в панели инструментов вверху правой области панелей, щелкните инструмент **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), затем из всплывающего меню **Effect** (Эффект) выберите опцию **Saturation** (Насыщенность), установите ползунок **Saturation** (Насыщенность) в -100 (как показано здесь) и начните закрашивать по областям, которые хотите сделать черно-белыми (здесь мы закрашиваем везде кроме букета). Это тот случай (закрашивание большой области заднего плана с различными цветами), где я рекомендую снять галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование) (внизу секции **Brush** (Кисть)). Иначе метод попытается обнаружить изменения в цвете и не только значительно замедлит кисть, но также может оставить небольшие незакрашенные промежутки.



Шаг два:

Итак, закрасьте все изображение (за исключением букета), но при закрашивании участков рядом с букетом я сделал бы две вещи: (1) уменьшил размер кисти (используя ползунок **Size** (Размер) секции **Brush** (Кисть) или клавиши **"Квадратная скобка"** клавиатуры), и (2) установил галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование). Это будет препятствовать кисти закрашивать цветы, потому что их цвета будут сильно отличаться от белого цвета платья и телесных цветов, которые вы будете закрашивать. Здесь показан итоговый эффект, но на следующей странице, мы опробуем другой метод.





Шаг Три:

Щелкните кнопку **Reset** (Сбросить) в нижнем правом углу правой области панелей и сбросьте снимок к его первоначальному полноцветному виду. Теперь используйте **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) для создания мягкого эффекта центра внимания. Из всплывающего меню **Effect** (Эффект) выберите опцию **Exposure** (Экспозиция), затем перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево в значение -2.08. Снимите галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование) и затем закрасьте все изображение, затемнив общую экспозицию (как показано здесь).



Шаг Четыре:

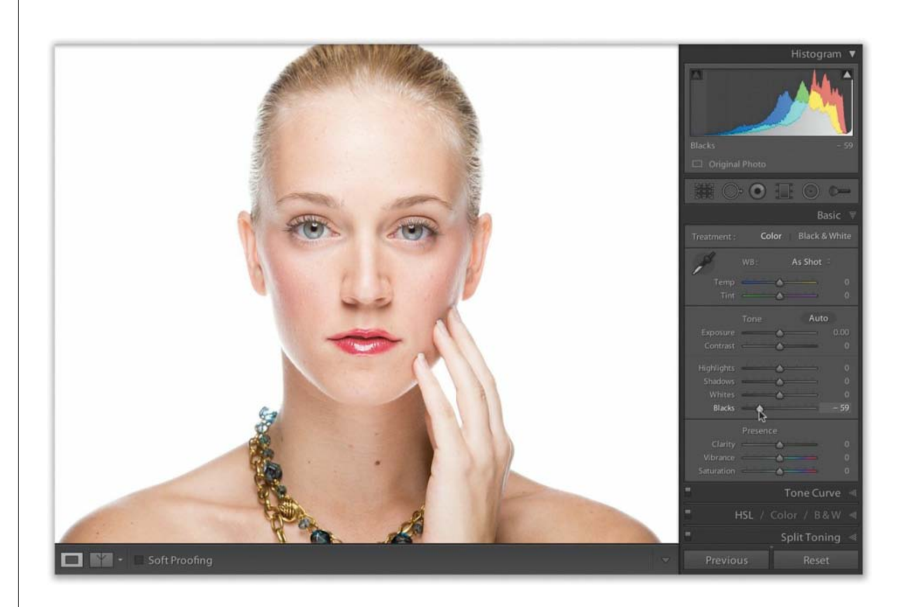
Теперь нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), чтобы переключиться на инструмент **Erase** (Стереть). Сильно увеличьте размер кисти (сделайте кисть действительно огромной), удостоверьтесь, что оба параметра – **Feather** (Растушёвка) и **Flow** (Нажим) – установлены в 100 (как показано здесь), а затем закрасьте только ту область снимка, которую хотите сделать центром внимания. Здесь мы, создавая эффект центра внимания, закрашиваем только голову невесты, верх ее плеч и большую часть букета.

Ретушь портретов

Когда дело доходит до детального ретуширования, я обычно перехожу в Adobe Photoshop, но если нужно сделать оперативную ретушь, удивительно, сколько вещей можно сделать прямо здесь, в Lightroom, при помощи инструментов **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) и **Spot Removal** (Удаление пятен) с новыми возможностями последнего. Здесь рассказывается, как сделать быструю ретушь, используя только эти два инструмента.

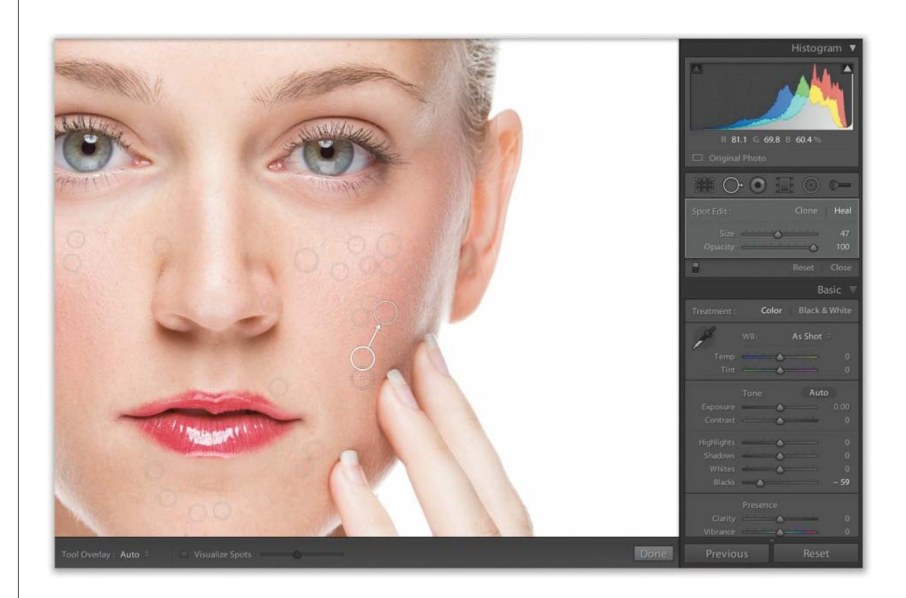
Шаг Один:

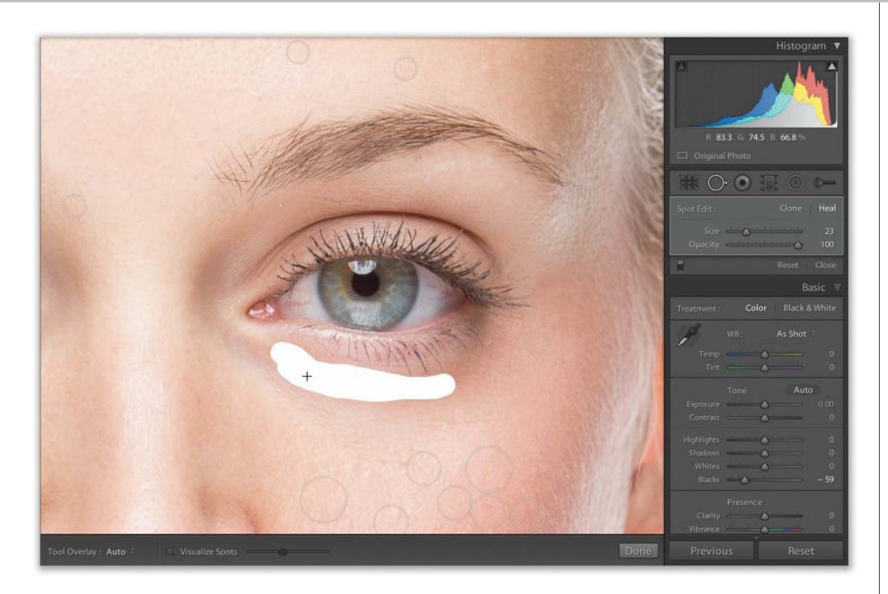
Здесь показано изображение, которое мы намерены ретушировать, и рассказывается о том, что мы собираемся сделать: (1) удалить все крупные пятна и морщины, (2) смягчить кожу модели, (3) увеличить яркость белков глаз, (4) увеличить контраст глаз и повысить их резкость и (5) создать легкое осветление и затемнение, чтобы объемно вылепить лицо модели. Хотя здесь показано полное изображение, для ретуши лучше значительно увеличить масштаб. Итак, в следующем шаге перед началом ретуши увеличьте изображение как можно больше, сохраняя целостность портрета.



Шаг Два:

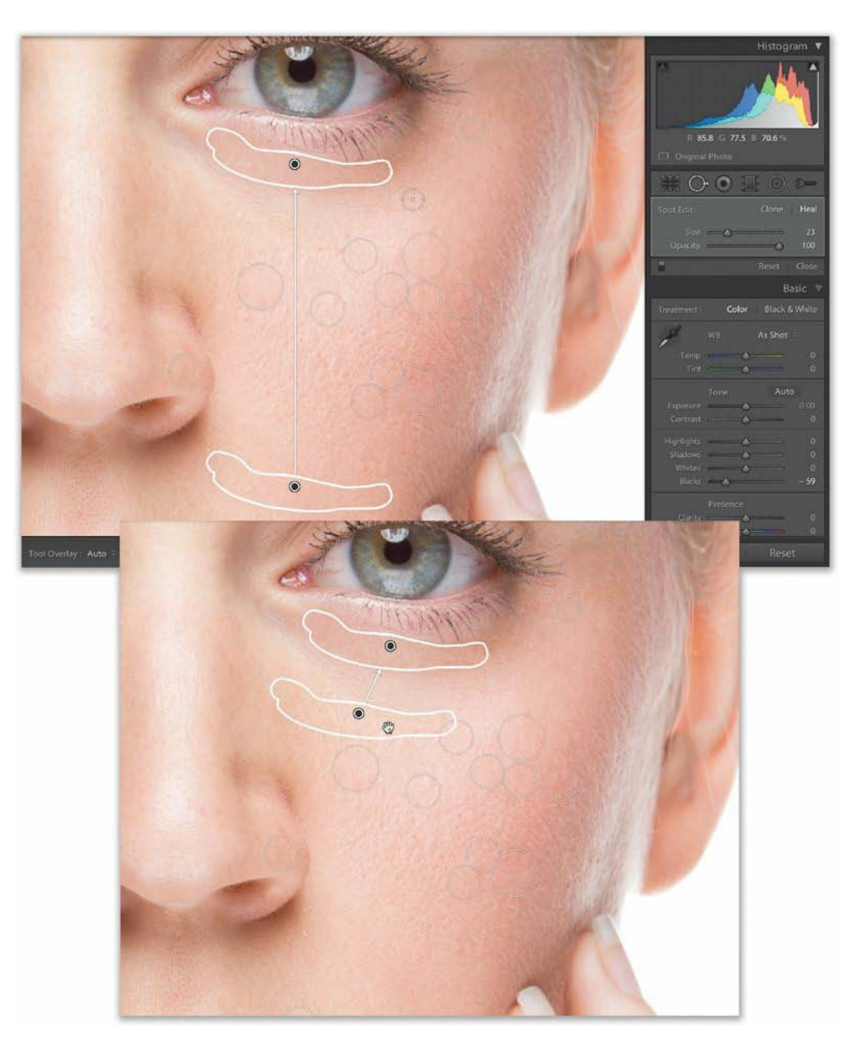
Здесь я увеличил масштаб до представления 1:1, так что мы можем действительно видеть то, что делаем (просто щелкните кнопку 1:1 над панелью **Navigator** (Навигатор), справа, вверху левой области панелей). Щелкните инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) (в панели инструментов вверху правой области панелей или просто нажмите букву **Q**). Этот инструмент работает от единственного щелчка, но чтобы не ретушировать площадь большую, чем необходимо, делайте **Size** (Размер) кисти инструмента **Spot Removal** (Удаление пятен) только немного больше, чем пятно, которое вы намерены удалить. Наведите курсор кисти на пятно, а затем просто сделайте один щелчок. Появится второй круг, который покажет, где эффект пробует взять образец текстуры кожи. Конечно, проба не всегда устраивает вас на 100%, и если по некоторым причинам в качестве образца выбрана плохая область кожи, просто щелкните этот второй круг, перетащите его на чистый участок, и это обновит образец для удаления пятна (как показано здесь). Продолжайте и удалите все пятна при помощи этого инструмента.





Шаг Три:

Теперь, давайте опробуем нечто, что мы, возможно, не могли делать до появления Lightroom 5 – удалим морщины. Увеличьте масштаб (здесь показано представление 2:1), затем возьмите тот же инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен), который мы использовали (удостоверьтесь, что установлен режим **Heal** (Исправить)) и закрасьте обводку по морщинам под глазом справа (как показано здесь). Область, которую вы закрасили, делается белой (как показано здесь), так что вы можете видеть область, которую подвергаете ретушированию.

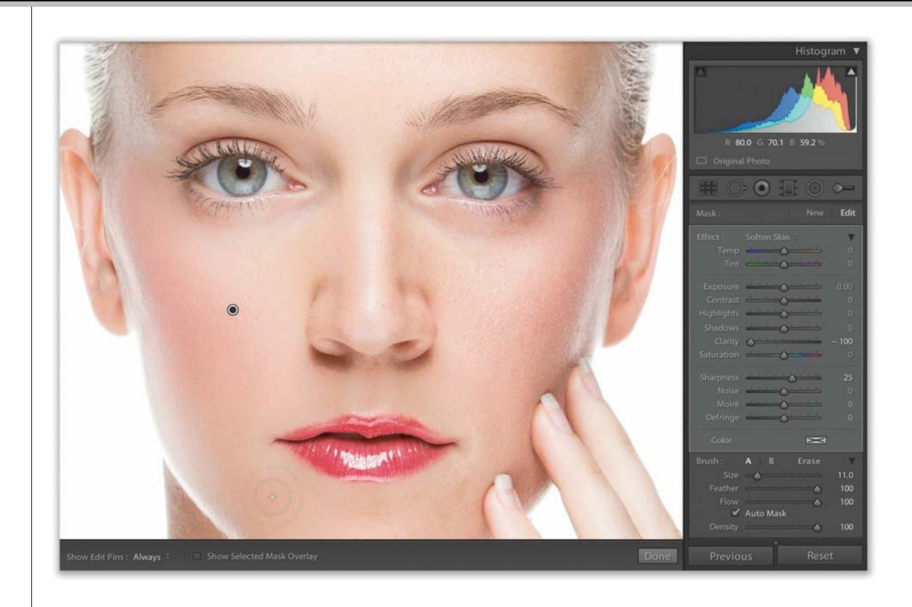


Шаг Четыре:

Lightroom анализирует область и выбирает пятно, с целью удалить морщины, где-то в другом месте изображения. Обычно Lightroom выбирает такой участок поблизости, но в данном случае он выбрал область ниже носа (на самом деле я должен был сделать прокрутку вниз, чтобы увидеть этот выбранный участок, как показано здесь). Фактически Lightroom сделал довольно приличную работу, но ориентация и текстура кожи на лице человека значительно изменяются в зависимости от выбранного участка, и я предпочел бы выбрать область ближе к глазу модели. К счастью, если вам не нравится место, выбранное Lightroom для "хорошего" участка, вы можете просто взять такой образец где-то в другом месте, щелкая второй контур (смешивающийся с первым) и перетаскивая его куда-нибудь на лице, где, по вашему мнению, структура и тон будет в большей степени соответствовать задачам ретуши (здесь, я переместил образец прямо под оригинальную область, как показано в наложении). Не забудьте также удалить морщины из-под другого глаза (об этом забывают чаще, чем можно было бы думать). Кстати, пока вы здесь, выберите тот же инструмент и закрасьте напрочь все выбившиеся волосы на бровях, а затем еще увеличьте масштаб (до 3:1), сделайте размер кисти действительно, действительно маленьким, и избавьтесь также от красных вен в глазах. *Примечание:* Если объект съемки старше, полное удаление морщин было бы неестественным, и мы должны будем вместо этого "уменьшить морщинистость" за счет использования ползунка **Opacity** (Непрозрачность) и регулирования степени удаления морщин возвращением части оригинальных морщин.

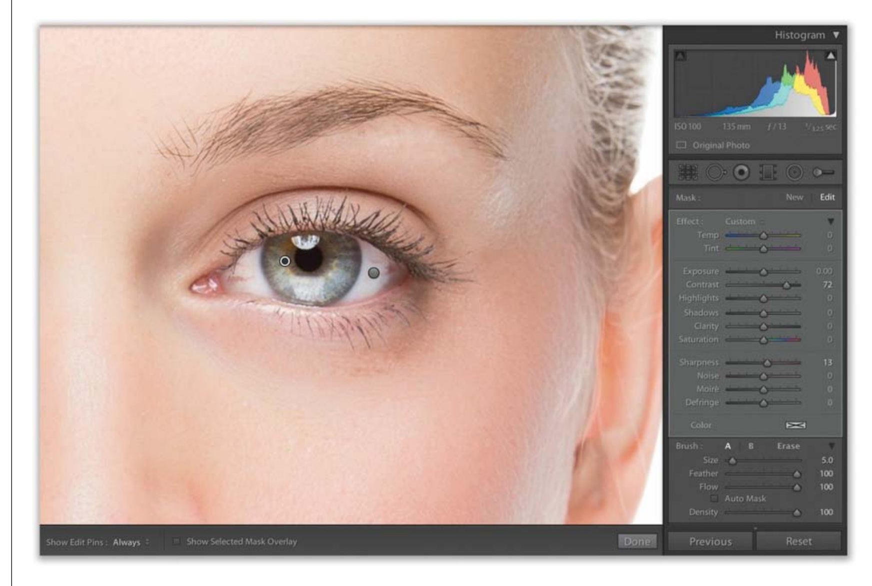
Шаг Пять:

Теперь, после удаления пятен, давайте немного смягчим кожу. Переключитесь на инструмент **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (в панели инструментов вверху правой области панелей, или просто нажмите букву **K**), затем из всплывающего меню **Effect** (Эффект) выберите **Soften Skin** (Смягчить кожу). Теперь закрасьте лицо модели, но избегайте всех областей, которые вы не хотите смягчать – ресниц, бровей, губ, ноздрей, волос, краев лица и так далее. Это смягчает кожу, устанавливая отрицательную **Clarity** (Четкость) (вы увидите, что она установлена в -100). Здесь я закрасил только правую сторону лица модели, позволяя вам увидеть разницу.



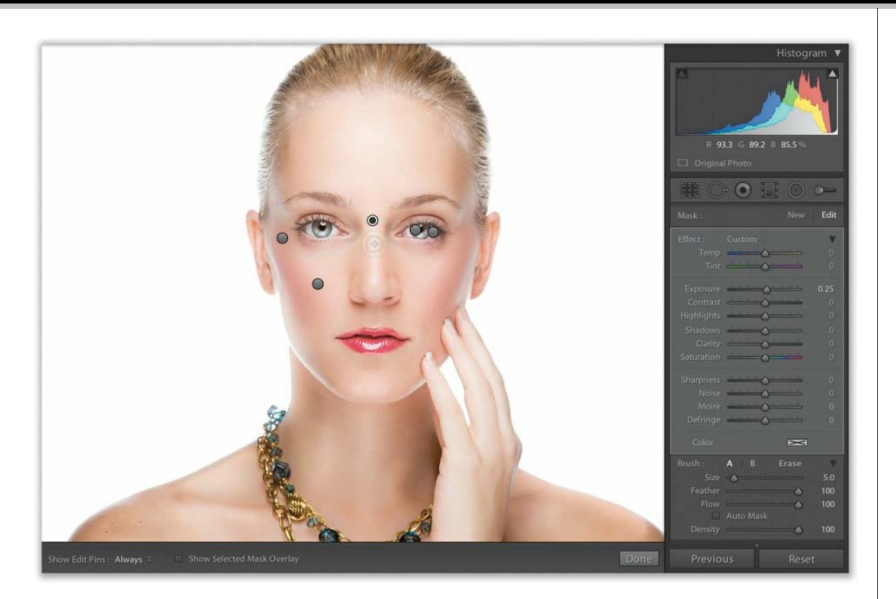
Шаг Шесть:

Теперь давайте поработаем над глазами модели, и начнем с белков, делая их более яркими. Прежде всего, щелкните кнопку **New** (Создать) вверху на правом конце панели (тем самым сообщая Lightroom зафиксировать то, что мы уже закрасили, и что теперь мы заходим в новую область закрашивания). Затем дважды щелкните слово **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в нуль. Теперь перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) слегка вправо (здесь я перетащил его в +0.40), и закрасьте белки глаз модели. Если вы случайно закрасили вне зоны белков, просто нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), чтобы переключиться на инструмент **Erase** (Стереть), и удалите всё лишнее. Можно также закрасить радужные оболочки модели, чтобы тоже увеличить их яркость. Закончив, откорректируйте ползунок **Exposure** (Экспозиция), чтобы отбеливание выглядело естественным. Снова щелкните кнопку **New** (Создать), затем сделайте двойной щелчок слова **Effect** (Эффект), чтобы установить все ползунки в нуль. Увеличьте величину **Contrast** (Контраст) до +72, затем закрасьте радужные оболочки и зрачки модели. Кроме того, немного увеличьте **Sharpness** (Резкость) (я перетащил ее ползунок в +13).



СОВЕТ: Не показывайте слишком много опорных точек

Чтобы видеть только ту **Edit Pin** (Опорная точка), которая выбрана в настоящий момент, во всплывающем меню **Show Edit Pins** (Показать опорные точки) панели инструментов под областью превью выберите опцию **Selected** (По выбору).



Шаг Семь

Теперь давайте снова один раз щелкнем кнопку **New** (Создать) и сделаем небольшое осветление и затемнение, чтобы вылепить лицо модели. Начнем, сбрасывая все ползунки в нуль, а затем перетаскивая ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного влево (я перетащил у себя на снимке в -0.25). Затем закрасьте вогнутые участки лица – теневые области (такие, как скулы, крылья носа, область сразу под губой, пробор в волосах, и т.д.). Затем щелкните раз кнопку **New** (Создать), как в прошлый раз, сместите ползунок **Exposure** (Экспозиция) примерно в +0.25 и закрасьте выступающие участки лица (например, подсвечивание внизу переносицы, передней части подбородка и щек). Общее принцип – сделать света на лице более яркими, а теневые области более темными. Изображения **Before/After** (До/После) показаны ниже.

Before After

*У снимка **After** (После) модели более чистая и гладкая кожа, глаза ярче и контрастнее, брови приглажены, а осветление и затемнение выгодно вылепило ее лицо*

Исправление неба (и других субстанций) при помощи *Градиент-фильтра*

Graduated Filter (Градиент-фильтр) (который практически является инструментом) позволяет воссоздать действие обычных нейтральных фильтров градиентной плотности (это стеклянные или пластмассовые фильтры, темные вверху и постепенно изменяющиеся к низу до совершенно прозрачных). Их любят пейзажные фотографы, потому что без их использования вы получаете или отлично экспонированную землю на переднем плане, или отлично экспонированное небо, но не оба сразу. Однако, способ, которым Adobe реализовал эту опцию, позволяет использовать ее в значительно большем числе случаев, чем создание эффекта нейтрального фильтра градиентной плотности (хотя этот последний, скорее всего, будет использоваться наиболее часто).

Шаг Один:

Начните, щелкая инструмент **Graduated Filter** (Градиент-фильтр) в панели инструментов (как раз слева от инструмента **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), вверху правой области панелей, или нажмите клавишу **M**). После щелчка, вниз выпадет ряд опций, похожих на опции эффектов **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (как показано здесь). Сейчас мы сымитируем вид традиционного нейтрального фильтра с градиентом плотности и затемним небо. Начнем, выбирая опцию **Exposure** (Экспозиция) из всплывающего меню **Effect** (Эффект), и затем перетащим ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево в -1.22 (как показано здесь). Точно так же, как с **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), в этой точке мы устанавливаем просто наугад начальную степень затемнения градиента, но позже можем его затемнить или осветлить.



Шаг Два:

Нажав-и-удерживая-нажатой клавишу **Shift**, щелкните вверху посредине изображения и перетащите курсор вертикально вниз, пока не достигнете нижней четверти снимка (причина, по которой я перетащил курсор так низко, в том, что линия горизонта проходит в нижней части снимка. Сразу виден эффект затемнения неба, и снимок выглядит более сбалансированным). Возможно, следовало бы прекратить перетаскивание градиента прежде, чем он достигнет линии горизонта, если он начинает затемнять должным образом экспонированный передний план. Между прочим, причина, по которой мы держали клавишу **Shift** нажатой, состоит в том, чтобы ориентировать градиент при перетаскивании строго вертикально. Если не нажимать клавишу **Shift**, можно перетаскивать градиент в любом направлении.





Шаг Три:

Опорная точка показывает, где находится центр градиента, и здесь, я думаю, затемнение неба остановилось немного раньше, чем следует. К счастью, можно изменить позиционирование градиента после его создания – просто щелкая-и-перетаскивая опорную точку вниз, чтобы переместить вниз весь градиент (как показано здесь). Теперь мы можем добавить другие эффекты к той же самой области. К примеру, увеличьте **Saturation** (Насыщенность) до 50 (чтобы сделать цвета более энергичными), затем уменьшите **Exposure** (Экспозиция) до -1.44 (состояния **Before** (До) и **After** (После) показаны ниже). Кроме того, если небо серое, можно добавить немного синего, щелкая образчик цвета внизу панели и выбирая синий оттенок. *Примечание:* Можно создать более одного градиента (щелкая кнопку **New** (Создать)), а чтобы удалить градиент, щелкните его опорную точку и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**).



Создание пользовательских виньеток и эффектов центра внимания с помощью радиального фильтра

В последние годы стали очень популярны виньетки (когда вы полностью затемняете внешние края вокруг изображения). Обычно мы применяли их, используя панель Effects (Эффекты), а она работает нормально, только если объект съемки находится точно в центре кадра (что, смеем думать, имеет место далеко не всегда). Теперь же, мало того, что вы можете создавать виньетки в любом месте на изображении, но также можете сделать более сложный эффект, чем просто затемнение, создавая более одной виньетки, в частности, повторно увеличивать яркость изображения после его виньетирования.

Шаг Один:

Внимание зрителя останавливается в первую очередь на самой яркой части изображения, но к сожалению, на этом снимке (сделанном снаружи при естественном свете) освещение довольно равномерное, и мы прибегаем к инструменту **Radial Filter** (Радиальный фильтр), чтобы "вновь осветить сцену" и привлечь внимание зрителя к невесте. Итак, щелкните иконку инструмента **Radial Filter** (Радиальный фильтр) в панели инструментов вверху правой области панелей (он выделен здесь красным кружком; или нажмите быструю клавишу **Shift+M**). Этот инструмент создает овал или круг, а вы решаете, что происходит внутри или снаружи этой формы.



Шаг Два:

Щелкните-и-перетащите инструмент в том направлении, в котором вы хотите получить овал (или окружность) в виде тонкого светлого контура (здесь я перетащил его по невесте). Если он не попал в нужное место, просто щелкните в овале и перетащите его, куда хотите, точно так же, как я делаю здесь (вы увидите, что, как только начнете перетаскивать овал, курсор приобретает вид сжатой руки). *Примечание:* Если вы должны создать круг, используя инструмент **Radial Filter** (Радиальный фильтр), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**, и это перестроит форму в круг. А если вы нажмите-и-удержите-нажатой клавишу **Ctrl** (Мас: **Command**) и сделаете двойной щелчок где-нибудь в изображении, это создает максимально большой овал, вписанный в изображение (вы используете этот прием, когда хотите создать овал, затрагивающий почти всё изображение).





Шаг Три:

Здесь мы намерены сконцентрировать внимание на невесте, значительно затемнив область вокруг нее. Перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево (как показано здесь, где я перетащил его в -1.40), и увидите, что это затемняет всю область вне овала (область в овале сохраняется без изменения, и это как бы центрирует внимание на невесте). Переход между более яркой областью и более темной областью мягкий и приятный, потому что края овала были растушеваны (смягчены) по умолчанию для создания такого плавного перехода. (Величина **Feather** (Растушёвка) установлена в 100. Если вы хотите иметь более жесткий или более резкий переход, просто уменьшите степень растушевки, используя ползунок **Feather** (Растушёвка) внизу панели).

СОВЕТ: Удаление овалов

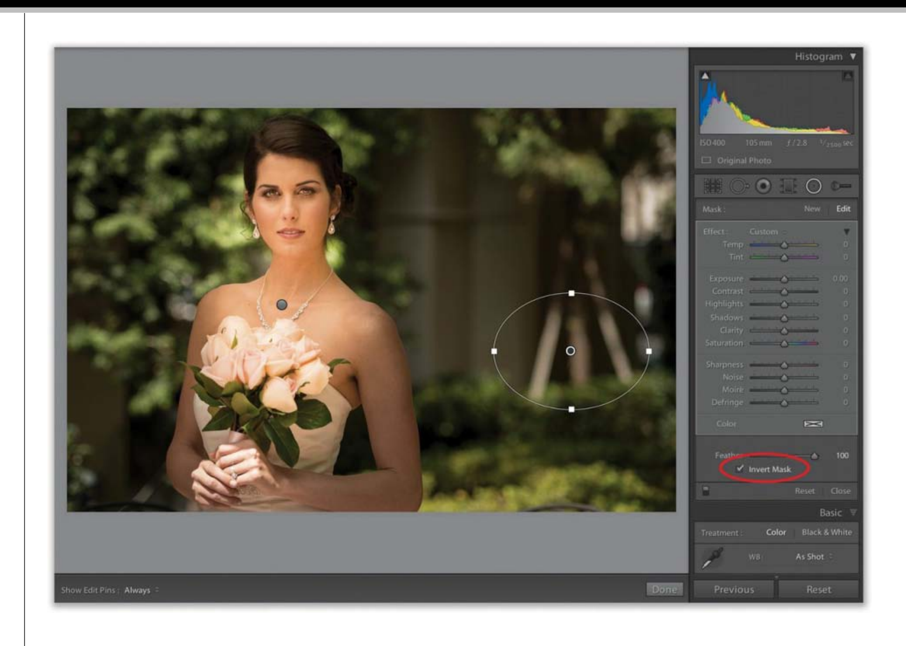
Для удаления созданного овала щелкните его, а затем просто нажмите клавишу **Backspace** (Мас: **Delete**).

Шаг Четыре:

Перетащив овал на место, вы можете повернуть его, переместив курсор вне овала (как показано здесь, где я навел курсор рядом с правой стороной овала, чуть выше его центра и немного повернул его по часовой стрелке. Область, из которой вы можете поворачивать овал, является весьма малой, поэтому перед тем, как начать перетаскивать для создания вращения, удостоверьтесь, что курсор находится близко к краям овала и имеет вид двуглавой стрелки, или создастся другой овал. Если такое произойдет, просто нажмите **Ctrl+Z** (Мас: **Command+Z**), чтобы удалить этот дополнительный овал). Чтобы изменить размеры овала, просто захватите на овале любую из четырех небольших меток-манипуляторов и перетащите ее наружу или внутрь (здесь, я перетащил ее наружу, чтобы охватить невесту). Этот фильтр хорош тем, что позволяет сделать дополнительные коррекции, а не только откорректировать экспозицию. Давайте здесь также уменьшим **Highlights** (Света) в -76 и **Saturation** (Насыщенность) в -22.

Шаг Пять:

Теперь давайте создадим другой овал – на этот раз с целью скрыть яркую область с правой стороны. Просто переместите туда инструмент **Radial Filter** (Радиальный фильтр) и перетащите овал в размеры, которые вы видите здесь. По умолчанию, фильтр воздействует на зону вне овала, но вы можете переключить зону действия так, чтобы ползунки управляли тем, что происходит внутри овала. Для этого установите галочку в окошке **Invert Mask** (Перенос действия радиального фильтра в наружную область) внизу панели (выделенном здесь красным овалом). Теперь перемещение ползунков воздействует на область, находящуюся в овале, а область снаружи его остается неизменяемой.



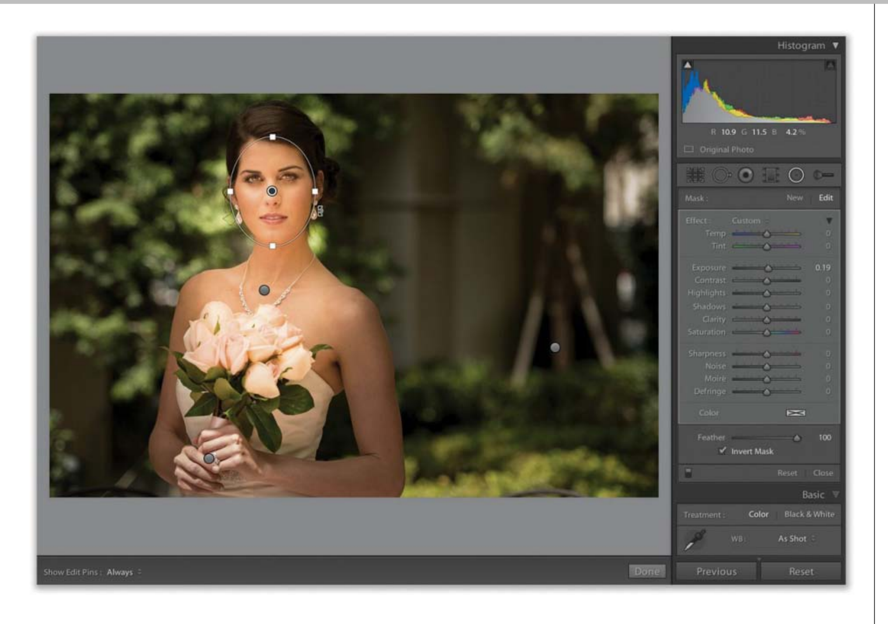
СОВЕТ: Переключение зоны действия внутри/снаружи овала

Нажатие клавиши ' (апостроф) устанавливает/удаляет галочку в окошке **Invert Mask** (Перенос действия радиального фильтра в наружную область), переключая зону действия эффекта внутри/снаружи овала.

Шаг Шесть:

Перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного влево (здесь я перетащил его в -1.43), пока область в овале не потемнеет в достаточной мере, чтобы слить его с окружающим фоном (вместо того, чтобы притягивать к себе наш взгляд). Опять же, если нужно переместить овал, просто щелкните в нем и перетащите, а если нужно его повернуть, то перетащите дуговым движением, находясь вне овала. Если вы теперь посмотрите на невесту, то в центре ее ожерелья увидите серую опорную точку – это опорная точка, отображающая первый овал, который мы поместили туда (и который затемнял фон). Если вы хотите внести любые корректировки в этот овал, просто щелкните его серую опорную точку, и он сделается активным.





Шаг Семь:

Вы можете также добавить овал внутрь другого овала. Скажем, если мы хотим иметь инвертированный овал (позволяющий воздействовать на его центральную часть), давайте перетащим копию того овала, который мы только что сделали. Нажмите-и-держите-нажатой быструю клавишу **Ctrl+Alt** (Mac: **Command+Option**), а затем просто щелкните-и-перетащите центр второго созданного вами овала, и появится третий овал (дубликат второго). Поместите его вправо на лицо невесты (как показано здесь), уменьшите размер и поверните копию вертикально. Теперь сделайте лицо несколько ярче, для чего перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного вправо (здесь я перетащил его в 0.19), и это воздействует только на лицо. Затем еще раз нажмите быструю клавишу **Ctrl+Al**t, на сей раз находясь на этом третьем овале, и затем переместите этот новый овал вниз на руки (которые получат прямое солнечное освещение). Для этого перетащите ползунок **Highlights** (Света) влево где-то в -76, ослабьте **Contrast** (Контраст) до -82, а затем перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) в -0.56, чтобы немного затемнить эту область. Состояние **Before/After** (До/После) показано ниже .

Before After

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Как скрыть опорные точки

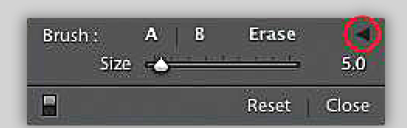


Вы можете скрыть опорные точки **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), **Radial Filter** (Радиальный фильтр), и **Graduated Filter** (Градиент-фильтр) в любое время, нажимая букву **H** на клавиатуре. Чтобы возвратить их, нажмите **H** снова.

▼ Быстрая клавиша добавления новых правок

Когда вы делаете локальную коррекцию, для быстрого добавления новой опорной точки (без перехода в панель для щелчка кнопки **New** (Создать)), просто нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**) клавиатуры, после чего начинайте закрашивание.

▼ Как спрятать опции кисти



Как только вы настроили кисти **A/B**, можете скрыть остальные опции кисти, щелкая небольшой треугольник, обращенный вершиной вниз, справа от кнопки **Erase** (Стереть).

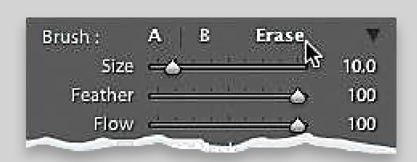
▼ Изменение размера кисти колесом мыши

При наличии у мыши колесика прокрутки, вы можете использовать его, чтобы изменить **Size** (Размер) кисти.

▼ Управление параметром *Нажим*

Клавиши от 1 до 0 клавиатуры управляют величиной эффекта **Flow** (Нажим) кисти (3 – 30 %, 4 – 40 %, и так далее).

▼ Кнопка *Стереть*



Кнопка **Erase** (Стереть) (в секции **Brush** (Кисть)) не стирает изображение, а просто изменяет кисть так, что при закрашивании ею она вместо закрашивания маски стирает ее.

▼ Выбор оттенков цветов

Если вы хотите закрасить цветом, который имеется на текущем снимке, сначала выберите **Color** (Цвет) в качестве **Effect** (Эффект), затем щелкните образчик **Color** (Цвет), и когда появится селектор цвета, щелкните-и-держите-нажатым курсор в виде пипетки и переместите курсор на снимок. Как



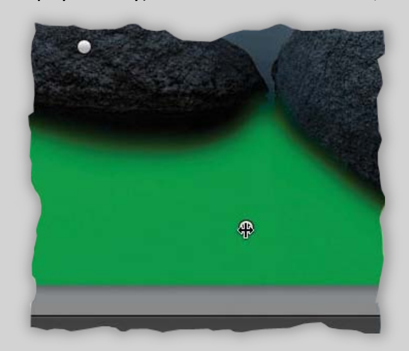
только вы это сделаете, любой цвет, на который вы навели в снимке, выбирается в селекторе цвета. Когда вы находите цвет, который вам нужен, просто отпустите кнопку мыши. Чтобы сохранить этот цвет как цветной образчик, просто щелкните правой кнопкой мыши на одном из существующих образчиков и выберите опцию **Set this Swatch to Current Color** (Сделать этот цвет текущим).

▼ Как показать/скрыть маску

По умолчанию, если вы наводите курсор на опорную точку, он показывает маску, но если вы предпочитаете, чтобы во время закрашивания маска не появлялась (особенно когда вы заполняете пропущенные пятна), то можете переключать видимость маски в состояние вкл/выкл, нажимая букву **O** на клавиатуре.

▼ Изменение цвета маски

Когда маска видима (курсор наведен на опорную точку), вы можете изменить цвет



маски, нажимая быструю клавишу **Shift+O** (она циклически переключает цвета: красный, зеленый, без цвета и серый).

▼ Как растянуть/сжать Градиент-фильтр относительно центра

По умолчанию, градиент начинается там, где вы щелкаете курсором (поэтому его начинают с верха или низа изображения, и т.д.). Однако если нажать-и-удерживать-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), то при перетаскивании градиента, он вместо этого центрируется по опорной точке и вытягивается от нее наружу.

▼ Как инвертировать градиент

Добавив к изображению **Graduated Filter** (Градиент-фильтр), вы можете инвертировать градиент, нажимая клавишу ' (апостроф) на клавиатуре.

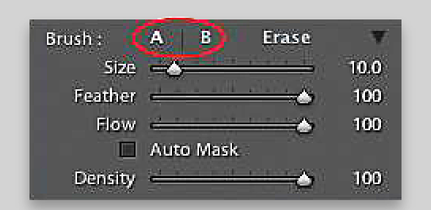
▼ Изменение интенсивности Эффектов

Применив или **Graduated Filter** (Градиент-фильтр), или эффект с **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), вы можете управлять величиной эффекта, примененного в последний раз, при помощи клавиш "**Стрелка влево/вправо**" клавиатуры.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Переключение между кистями A и B

Кнопки **A** и **B** – фактически пресеты кисти (так что у вас могут быть, если вам подходит, уже настроенные жесткая кисть и

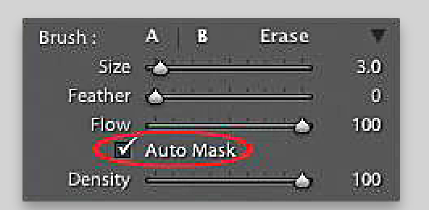


мягкая кисть или какая-либо другая комбинация двух кистей, скажем, маленькой и большой). Чтобы переключиться между этими двумя пресетами кисти, нажмите клавишу **/** (Слеш) на клавиатуре.

▼ Увеличение/уменьшение мягкости

Чтобы изменить мягкость (**Feather** (Растушёвка)) кисти, не нужно переходить в панель – просто нажмите быструю клавишу **Shift+]** (Закрывающая квадратная скобка), чтобы сделать кисть мягче, или **Shift+[** (Открывающая квадратная скобка), чтобы сделать ее жестче.

▼ Совет по *Автомаскированию*



Когда вы устанавливаете галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование) и закрашиваете вдоль кромки, чтобы замаскировать ее (например, вы закрашиваете небо в горном пейзаже, чтобы затемнить его), то закончив, вы, вероятно, увидите узкое свечение вдоль краев горы. Чтобы избавиться от него, просто установите маленькую кисть и закрасьте прямо эти светящиеся участки. Функция **Auto Mask** (Автомаскирование) будет удерживать закрашиваемое от перетекания на горы.

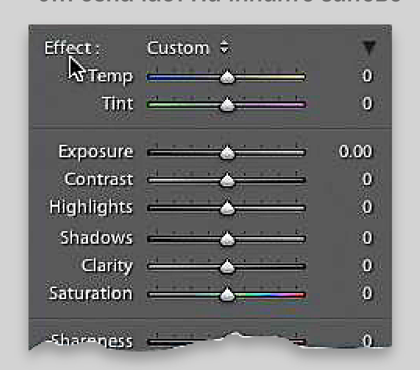
▼ Быстрая клавиша *Автомаскирования*

Нажатие буквы **A** переключает функцию **Auto Mask** (Автомаскирование) в состояние вкл./выкл.

▼ Закрашивание прямой линии

Точно так же, как в Photoshop, если вы щелкаете один раз **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), а затем нажимаете-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и закрашиваете еще где-нибудь, кисть закрасит прямую линии между этими двумя точками.

▼ Кнопка *Сброс* в действительности означает *Начинайте заново*



Для многих является сюрпризом, что щелчок кнопки **Reset** (Сброс) внизу панели коррекции не сбрасывает ползунки, а удаляет все созданные вами коррекции, так что вам приходится начинаете заново с нуля. Если вы на самом деле хотите лишь сбросить ползунки для отредактированной опорной точки, выбранный в данный момент, просто сделайте двойной щелчок слова **Effect** (Эффект), наверху левой панели, сразу над ползунками.

▼ Размытие по Гауссу в Lightroom

Если вам нужен эффект слабого размытия, похожего на легкое Гауссово размытие (или, скорее, на слабый вариант фильтра **Lens Blur** (Размытие при малой глубине резкости)), просто активируйте **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), из всплывающего меню **Effect** (Эффект) выберите **Sharpness** (Резкость) (чтобы сбросить ползунки), затем перетащите ползунок **Sharpness**



(Резкость) до конца влево (в -100), и после этого закрашивание будет осуществлять небольшое размытие. Очень хороший прием быстрого создания малой глубины резкости.

▼ Дублирование эффекта

Чтобы дублировать эффект коррекции, выполните **Ctrl+Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Command+Option+щелчок-мыши**) на активной опорной точке и перетащите курсор чуть-чуть по оригиналу; это создаст дубликат оригинала. Затем перетащите его назад поверх оригинала. Такое дублирование "удваивает" эффект (создавая стек эффектов один поверх другого). Если вы должны корректировать нижнюю опорную точку, просто перетащите верхнюю чуть в сторону, а затем щелкните нижнюю, внесите свои изменения, после чего перетащите эту (другую) опорную точку на верх.

▼ Удаление коррекций

Чтобы удалить все сделанные коррекции, щелкните опорную точку для выбора этих коррекций (центр опорной точки сделается черным), а затем нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) клавиатуры.





Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/250 сек | Фокусное расстояние: 44 мм | Диафрагма: f/4.2



PROBLEM PHOTOS
(ПРОБЛЕМЫ В СНИМКАХ)
исправление общих проблем

Из всех наименований главы это, вероятно, самое очевидное, потому что о чем еще могла быть эта глава, правильно? Я имею в виду, если назвать ее Problem Photos (Проблемы в снимках), а описать проблемы творчества снимков, книга никогда бы не распродалась. Ну, книга могла бы продаваться, но эта глава, конечно, не способствовала бы продажам. Вы знаете, что действительно помогло бы продажам? Использование слова "сутенер" – не раз, а трижды (в трех введениях в главы). И вот почему: Google ввел эту новинку несколько лет назад – он индексирует все страницы печатных книг, а затем добавляет эту информация к поисковой базе данных (запрятанной глубоко в горе Шайенн), и если то, что вы ищете, находится на страницах печатной книги (а не на интернет-странице), оно появилось бы как результат поиска Google и привело бы вас прямо в эту книгу. Конечно, вам пришлось бы ее купить, но как автор, я могу сказать вам, что это не худший результат поиска. Так или иначе, теперь, при поиске слова "сутенер" эта книга появится как один из результатов поиска в Google. Конечно, те, кто ищет слово *сутенер*, увидят, что на самом деле это книга по Lightroom 5, что, вероятно, сначала посеет в них сомнения, но я надеюсь на то, что они начнут задаваться вопросом, почему книга о Lightroom вообще содержит слово *сутенер*, и в них проснется неуемное любопытство. Они пойдут на всё, чтобы узнать тайну, которая запрятана глубоко в смятых страницах книги, и в конце концов купят ее, чтобы докопаться до загадочных мотивов появления слова *сутенер*, но тогда конечно, поймут, что это не то, чего они ожидали, и хотя они будут несколько разочарованы, нам известно по результатам более чем 2 % исследований, проведенных за столетие, что примерно 6.7 % этих людей начнет изучать Lightroom. Это достаточно уважительная причина для всех запустить слово *сутенер* в поисковую систему Google. А также опробовать Craigslist – каталог Крейга.

Исправление снимков с задней подсветкой

Одна из наиболее распространенных проблем цифровой фотографии – снимки, где объект съемки подсвечен контровым светом и выглядит почти как черный силуэт. Я думаю, причина в том, что человеческий глаз адаптируется к ситуациям с задней подсветкой настолько хорошо, что нашим невооруженным глазам все представляется замечательным, но камера экспонирует совсем по другим принципам, и тот снимок, который выглядел сбалансированным, когда вы снимали его, оказывается похожим на тот, что вы видите ниже. Ползунок **Shadows** (Тени) панели **Basic** (Основные) (который заменил ползунок **Fill Light** (Заполняющий свет)), работает по решению этой проблемы наилучшим образом из всего, что я когда-либо видел, но есть одна небольшая вещь, которую вы должны учитывать.

Шаг Один:

На этом изображении небо выглядит экспонированным должным образом, но здание полностью затенено. Когда я рассматривал сцену, все выглядело хорошо, потому что глаза сразу же сбалансировали экспозицию сцены, но к сожалению, камера так себя не ведет – она экспонировала только небо, игнорируя затененное здание. Прежде, чем мы решим проблему с задней подсветкой, немного увеличьте **Exposure** (Экспозиция), чтобы проверить, поможет ли это (я перетащил ее в +0.45, не теряя детали в светах), затем перетащите ползунок **Highlights** (Света) влево в -49, чтобы приглушить самые яркие света на чересчур ярком небе (смотрите-ка, это помогло).



Шаг Два:

Чтобы проявить передний план, перетащите вправо ползунок **Shadows** (Тени) (здесь, я перетащил его примерно в +79). Если вернуться в Lightroom 3, вы не могли бы столь далеко перетаскивать ползунок **Fill Light** (Заполняющий свет) (менее качественный двойник в LR3 ползунка **Shadows** (Тени)), потому что это привело бы к тяжеловесному виду изображения. К счастью, Lightroom 4 не дает такой тяжеловесный вид. Если вы перемещаете ползунок **Shadows** (Тени) действительно далеко (как я сделал здесь), то снимок может сделаться вялым (как показано здесь), но в следующем шаге мы исправим это одним простым движением.



СОВЕТ: Следите за появлением шума

Если в изображении есть шум, он обычно находится в теневых областях, так что, если вы проявляете тени действительно сильно, усиливается любой шум. Внимательно следите за ним при перетаскивании, и если вы действительно видите его, используйте панель **Detail** (Детализация) для уменьшения яркостного шума и цветного шума (подробности см. в следующем разделе).



Шаг Три

Чтобы избавиться от вялости, добавьте в изображение черное, немного перетаскивая влево ползунок **Blacks** (Черные) (здесь, я перетащил его в -34). К счастью, благодаря новой версии процесса, такой вялый вид случается теперь значительно реже, чем в Lightroom 3. В большинстве случаев для восстановления черных достаточно немного переместить их ползунок.

Шаг Четыре

Здесь я использую представление Lightroom **Before/After** (До/После) (нажав **Y**), чтобы показать, какое превращение может сделать эта техника (используя функцию **Shadows** (Тени), а затем возвращая глубокие тени ползунком **Blacks** (Черные)) в снимках с задней подсветкой.

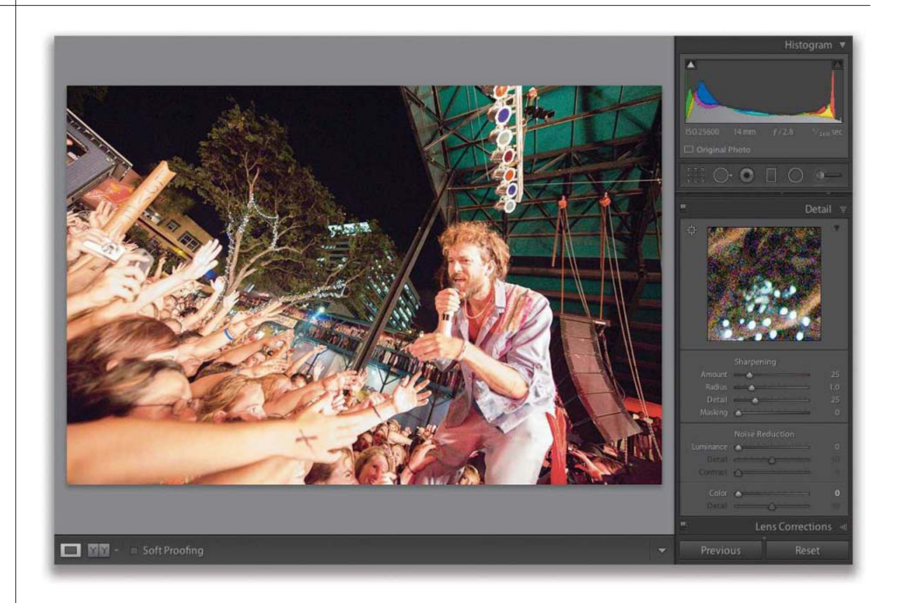


Уменьшение шума

При съемках с высокой ISO или очень слабой освещенности, по всей вероятности, изображение будет иметь шум – или яркостный шум (видимая зернистость всюду по снимку, особенно в теневых областях), или цветной шум (в виде раздражающих красных, зеленых и синих пятен). Хотя шумоподавление в предыдущих версиях Lightroom было не очень эффективным, в Lightroom 3 Adobe полностью переделал эту функцию, так что теперь она не просто хороша, а абсолютно потрясающая. Мало того, что она более эффективная, но еще и поддерживает большую резкость и детальность, чем когда-либо прежде.

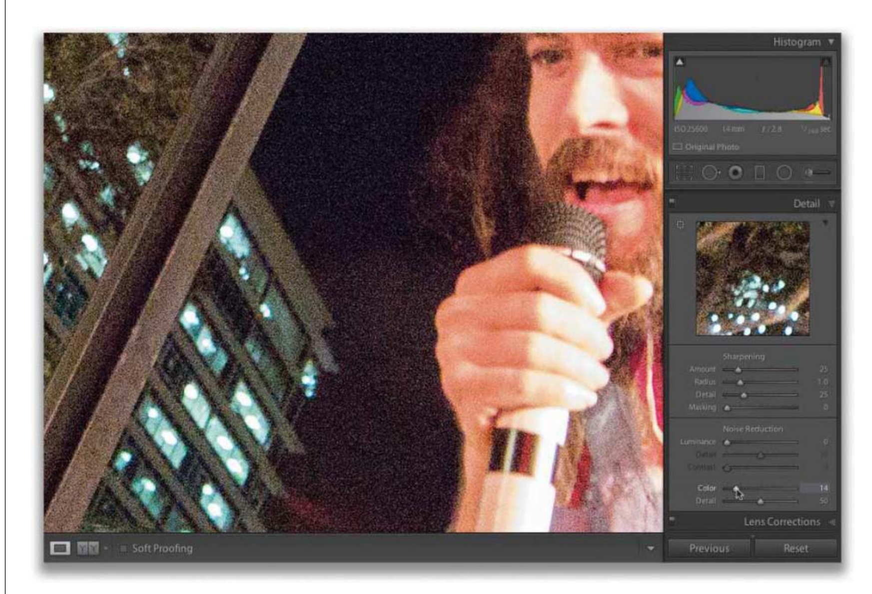
Шаг Один:

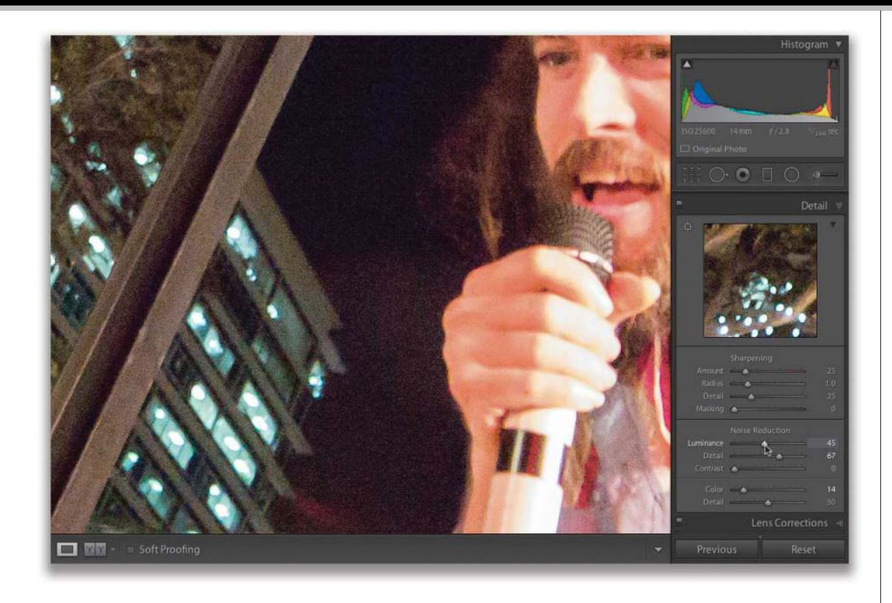
Чтобы уменьшить шум в "шумном" изображении, как это (снятом с 25600 ISO, с рук, ночью), зайдите в панель **Detail** (Детализация) модуля **Develop** (Коррекции) и найдите секцию **Noise Reduction** (Подавление шума). Чтобы воочию увидеть шум, увеличьте масштаб, по крайней мере, до**1:1**. (Здесь освещение толпы было настолько ярким, что я сначала уменьшил значения **Highlights** (Света)).



Шаг Два:

Обычно я сначала уменьшаю цветной шум, просто потому что он сильно раздражает. (Если вы снимаете в RAW, автоматически выполняется небольшое подавление шума, но я перетащил ползунок **Color** (Цветной) назад в 0 (нуль), чтобы показать вам, как он работает. Итак, начните с установки ползунка **Color** (Цветной) в 0 и медленно перетащите его вправо. Как только цветной шум исчезнет, остановитесь, потому что, как только это произойдет, дальнейшего уменьшения не будет. На этом изображении нет никакого видимого улучшения между установкой ползунка **Color** (Цветной) в 14 (когда цветной шум исчез) и в 100. Ползунок **Detail** (Детали) управляет тем, как затронуты шумоподавлением кромки деталей в изображении. Если вы перетащите его до конца вправо, он хорошо защитит цветных детали на кромках, но увеличится риск появления цветных крапинок. Если вы устанавливаете его значение низким, то избегнете появления крапинок, но можете получить небольшое размытие цветов (размываясь, они делаются ярче). Итак, где установить ползунок **Detail** (Детали)? Смотрите на красочную область изображения, и опробуйте оба крайних значения. Для большинства изображений, с которыми я работаю, я склонен оставлять значение 50 и ниже, но вам могут попасться изображения, где лучше всего работает значение 70 или 80, так что не бойтесь опробовать оба предельных значения. К счастью, ползунок **Color** (Цветной) создает большую часть исправлений сам.





Шаг Три:

Теперь, когда с цветным шумом мы разобрались, по всей вероятности изображение выглядит гранулированным. Чтобы уменьшить этот вид шума (называемый шум яркости), перетащите ползунок **Luminance** (Яркостный) вправо до существенного уменьшения шума (как показано здесь). Я должен сказать, что эта штука сама по себе творит чудеса, но есть дополнительный контроль в виде двух ползунков, расположенных ниже. "Фишка" вот в чем: изображение может выглядеть гладким или иметь много четких деталей, но получить оба свойства сразу – своего рода хитрый фокус. Ползунок **Detail** (Детали) (в Adobe говорят luminance noise threshold (порог шума яркости)) действительно помогает решить проблемы, но значительно размывая изображениями. Так что, если вы считаете, что в данном состоянии изображение выглядит несколько размытым, перетащите вправо ползунок **Detail** (Детали) – только помните, что это может слегка увеличить шум изображения. Если, наоборот, вы хотите, чтобы изображение выглядело чистым, перетащите ползунок **Detail** (Детали) влево – зная, что теперь вы жертвуете небольшой детальностью, чтобы получить гладкий, чистый вид изображения (увы, всегда приходится идти на компромисс).



Before (До) *After (После)*

Шаг Четыре:

Следующим под ползунком **Luminance** (Яркостный) находится ползунок **Contrast** (Контраст). Опять-таки, он действительно положительно влияет на изображения с серьезным шумом. Конечно, для него есть свой собственный набор компромиссов. Перетаскивание ползунка **Contrast** (Контраст) вправо сохраняет контраст снимка, но может привести к появлению пятнистых областей (ключевое слово здесь "может"). Перетаскивание ползунка влево сглаживает изображение, но приводит к небольшой потере контраста. Я знаю, я знаю – почему нельзя иметь детальное изображение и сгладить его? Это будет достигнуто в Lightroom 9. Реальным ключом здесь является поиск баланса, а единственный способ сделать это – экспериментировать с изображением, которое находится на экране. Для этого конкретного изображения большая часть шума яркости исчезла после перетаскивания ползунка **Luminance** (Яркостный) к значению 45 (дальнейшее перетаскивание не улучшает результаты). Я хотел сохранить больше деталей, поэтому увеличил величину **Detail** (Деталь) примерно до 67. Ползунок **Contrast** (Контраст) я оставил, как есть. Здесь показано состояние изображения **Before/After** (До/После).

Пошаговая отмена изменений, внесенных в Lightroom

Lightroom отслеживает каждую правку, которую вы делаете в снимке, и показывает их в панели **History** (История) модуля **Develop** (Коррекции) как последовательный список, в порядке, в котором они были применены. Так, если вы хотите возвратиться и отменить действие любого шага и возвратить снимок к тому состоянию, которое было на любой стадии во время сессии редактирования, то можете сделать это одним щелчком. Но к сожалению, вы не можете просто извлечь для исправления один единственный шаг и сохранить остальные, но можете перейти назад в любое время, чтобы отменить любое ошибочное действие, а затем продолжить с этой точки, внося новые изменения. Здесь рассказывается о том, как это делается.

Шаг Один:

Прежде чем рассмотреть панель **History** (История), я просто хотел упомянуть, что можно отменить любое действие, нажимая быструю клавишу **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**). Каждый раз, когда вы ее нажимаете, отменяется действие предыдущего шага, таким образом, вы можете продолжать нажимать и нажимать ее, пока не возвратитесь к самой первой правке, когда-то сделанной в снимке в Lightroom, таким образом, возможно, что вам вообще не понадобится панель **History** (История) (просто примите это к сведению). Если вы хотите видеть список всех правок конкретного снимка, щелкните снимок, затем зайдите в панель **History** (История) в левой области панелей (показанную здесь). Новые изменения появляются вверху. (*Примечание:* Для каждого конкретного снимка сохраняется отдельный список истории).



Шаг Два:

Если вы наводите курсор на одно из состояний истории, маленькое превью панели **Navigator** (Навигатор) (которое появляется наверху левой области панелей) показывает, на что был похож снимок в этой точке истории. Здесь я навожу курсор в точку, отстоящую на несколько шагов назад, где я преобразовал этот снимок в черно-белый, но затем я передумал и переключился обратно, возвращая цвета.





Шаг Три:

Если вы хотите действительно перейти назад к тому виду, который имел снимок в конкретном состоянии, то вместо того, чтобы наводить на уровень в списке истории, щелкнете один раз этот уровень, и снимок вернется в соответствующее состояние. Между прочим, если вы используете быструю клавишу пошагового возврата (вместо того, чтобы использовать панель **History** (История)), отмененное действие отображается на снимке очень крупными буквами (как показано здесь). Это удобно, так как позволяет видеть, какое действие вы отменяете, без необходимости держать панель **History** (История) все время открытой.

СОВЕТ: Отмена последнего шага коррекции

Панель **History** (История) в Photoshop позволяет выполнять только 20 отмен шагов коррекции, и если вы закрываете файл, они теряются. В отличие от этого, в Lightroom число шагов в истории изменений не ограничено, каждое изменение, сделанное в снимке, отслеживается внутри Lightroom, и когда вы изменяете изображения или закрываете Lightroom, все шаги сохраняются. Так что, даже если вы возвращаетесь к снимку год спустя, вы всегда будете в состоянии отменить действие, которое когда-то делали.



Шаг Четыре:

Во время редактирования, если вы достигаете состояния, которое вам действительно нравится, и хотите быстро перейти к этому состоянию, зайдите в панель **Snapshots** (Сессии) (сразу над панелью **History** (История)), и щелкните кнопку **+** (знак плюс) на правом конце заголовка панели (как показано здесь). Это состояние сохраняется в панели **Snapshots** (Сессии) и появляется с подсвеченным полем имени, позволяющем дать ему содержательное имя (я назвал свое **Duotone with Vignette** (Двуцветное тонирование с виньеткой), таким образом, я знал бы, что, щелкнув этот снимок, я получил бы двуцветное тонирование с виньеткой. Вы можете видеть снимок, подсвеченный в панели **Snapshots** (Сессии), показанной здесь). Между прочим, не обязательно щелкать шаг в списке **History** (История), чтобы сохранить его как снимок. Вместо этого в панели **History** (История) можно просто щелкнуть правой кнопкой мыши в любом шаге и из контекстного меню выбрать **Create Snapshot** (Создать снимок). Это удобный прием.

Обрезка снимков

Когда я впервые использовал функцию обрезки в Lightroom, то думал, что она странная и неудобная, вероятно, потому что я привык к инструменту **Crop** (Рамка) предыдущих версий Photoshop – но как только я к ней привык, то понял, что это, вероятно, лучшая функция обрезки, которую я когда-либо видел. Она может поначалу ставить в тупик, но если вы отнесетесь к ней без предубеждения, думаю, то в конце концов она вас покорит. Если вы опробуете ее и она вам не понравится, прочтите Шаг Шесть о том, как обрезать в манере Photoshop (но не забывайте о том, что к вещам надо подходить непредвзято).

Шаг Один:

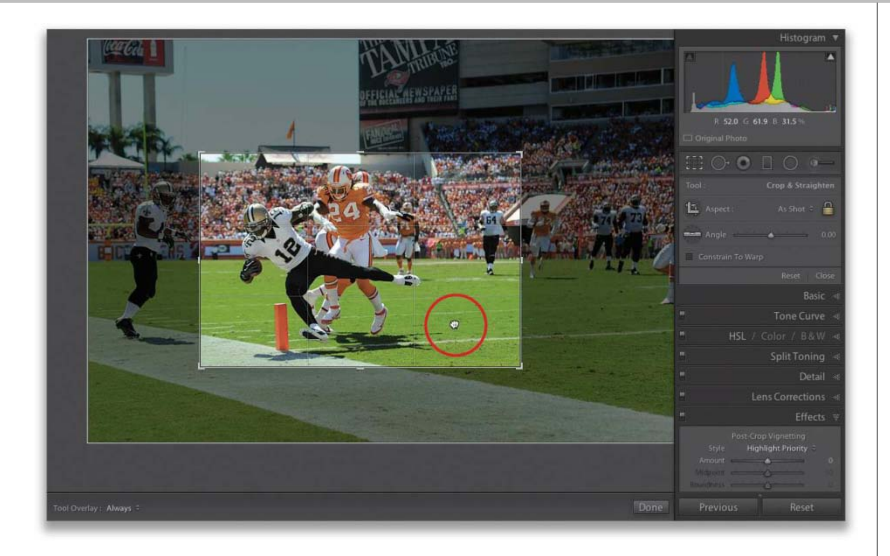
Здесь показан оригинальный снимок. Снимок слишком широк, и действие частично теряется, поэтому мы начнем с уплотнения снимка, чтобы изолировать действие. Зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) и щелкните инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование) (выделенный здесь красным кружком) в панели инструментов над панелью **Basic** (Основные); под этой панелью инструментов выпадет панель опций **Crop & Straighten** (Обрезка и выпрямление). Это накладывает на изображение сетку "правила третей" (помогающую улучшить композицию обрезки), и вызывает появление по углам четырех инструментов формирования обрезки. Чтобы заблокировать формат изображения (для сохранения кропом пропорций оригинального снимка) или разблокировать формат, если вы хотите получить произвольную обрезку, щелкните значок замка вверху справа панели (он выделен здесь нижним кружком).



Шаг Два:

Чтобы обрезать снимок, захватите угловой инструмент формирования обрезки и перетащите внутрь границ снимка, изменяя положение границ и размеры **Crop Overlay** (Кадрирование). Здесь я захватил нижний левый угловой инструмент и перетащил его по диагонали внутрь, остановившись чуть ниже тени игрока.





Шаг Три:

Теперь переместите немного внутрь верхний правый угол, чтобы получить хорошую и плотную компоновку игроков в движении и удалить остальных игроков в правой части (вы ведь загрузили этот снимок? URL для загрузок находится во введении книги). Итак, захватите верхний правый угол и перетащите его по диагонали внутрь, чтобы устранить тех игроков, которые отвлекают внимание и ухудшают плотность компонуемой обрезки (как показано здесь). Если нужно изменить кадрирование снимка в границах обрезки, наведите курсор внутрь границ **Crop Overlay** (Кадрирование), щелкните-и-держите нажатой клавишу мыши, и курсор изменится на "руку с захватом" (как показано здесь), и теперь вы можете перетаскивать кадр, куда хотите.

СОВЕТ: Как скрыть сетку

Чтобы скрыть сетку правила третей, которая появляется поверх участка **Crop Overlay** (Кадрирование), нажмите **Ctrl+Shift+H** (Mac: **Command+Shift+H**). Или вы можете переключиться в режим отображения одних только границ обрезки, выбирая опцию **Auto** (Автоматически) из всплывающего меню **Tool Overlay** (Наложение) на панели инструментов под области превью. Кроме того, помимо сетки правила третей, есть и другие сетки – нажмите быструю клавишу **O** для циклического переключения между ними.

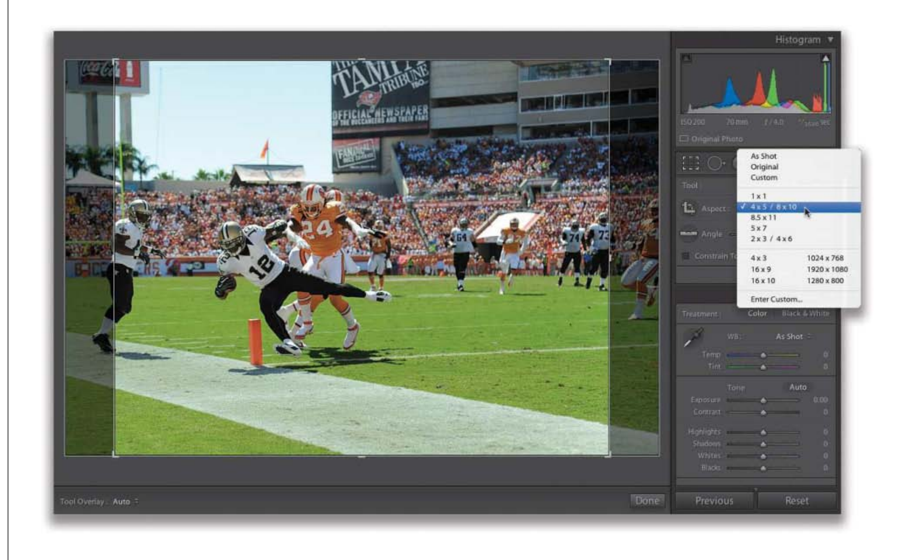


Шаг Четыре

Закончив настройку обрезки, нажмите букву **R** на клавиатуре, чтобы зафиксировать обрезку, удалить ее границы и показать итоговую версию обрезанного снимка (как показано здесь). Но мы не рассмотрели еще две опции обрезки.

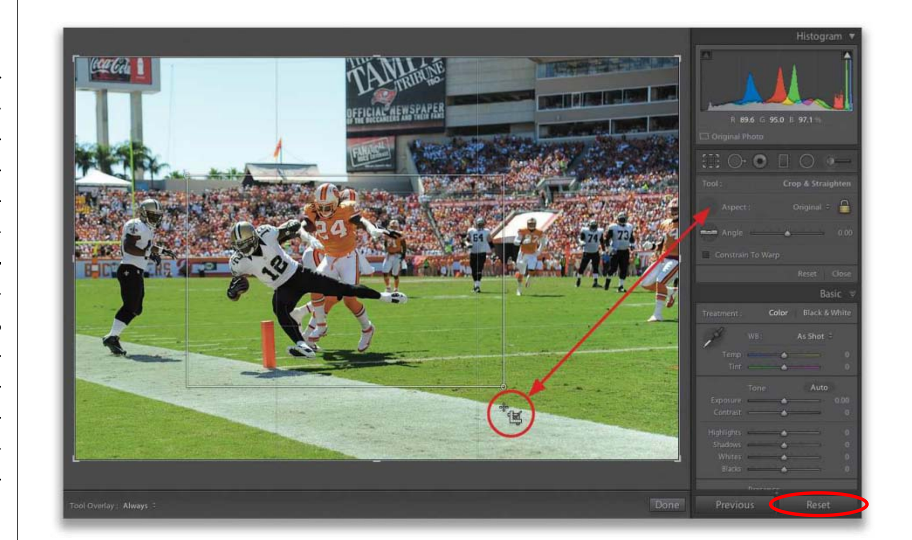
Шаг Пять:

Если вы знаете, какое конкретное соотношение размеров сторон для изображения вам нужно, то можете установить его из всплывающего меню **Aspect** (Пропорции) в опциях **Crop & Straighten** (Обрезка и выпрямление). Продолжите и щелкните кнопку **Reset** (Сбросить) внизу правой области панелей, тем самым возвратившись к оригинальному изображению, а затем снова щелкните инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование). Щелкните всплывающее меню **Aspect** (Пропорции) вверху справа в панели опций **Crop & Straighten** (Обрезка и выпрямление). Появится пресет списка размеров (показанный здесь). Выберите **4x5/8x10** из всплывающего меню и увидите слева и справа границы инструмента **Crop Overlay** (Кадрирование), сближенные в соответствии с отношением сторон при возможной обрезке 4x5" или 8x10". Теперь вы можете изменить размеры прямоугольника обрезки и быть уверенными, что он поддержит этот формат изображения 4x5/8x10.



Шаг Шесть:

Другой, более "Photoshop-подобный" способ обрезки состоит в следующем. Щелкните инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование), затем щелкните инструмент **Crop Frame Tool** *(Обрезка)* (выделенный здесь красным кружком), чтобы активировать его и перенести из его местоположения слева вверху панели с опциями **Crop & Straighten** (Обрезка и выпрямление) на изображение. Теперь вы можете щелкнуть-и-перетащить границу обрезки в тот размер и положение, которые вам нужны. При использовании этого инструмента оригинальная граница обрезки остается на месте, а перетаскиванием вы формируете новый кроп, как показано здесь – именно таков этот способ. Как только вы сформировали границу обрезки кропа, дальше работа протекает точно так же, как прежде (вы захватываете угловые инструменты формирования обрезки для изменения размеров и изменяете компоновку внутри кропа, щелкая изображение внутри границ обрезки и перетаскивая его. Закончив, нажмите клавишу **R**, чтобы зафиксировать изменения). Так какой же способ обрезки правильный? Тот, который вам больше по душе.



СОВЕТ: Отмена обрезки

Если когда-либо вы захотите отменить обрезку, щелкните кнопку **Reset** (Сброс) внизу справа на панели опций **Crop & Straighten** (Обрезка и выпрямление) (кнопка выделена красным овалом в шаге Шесть).

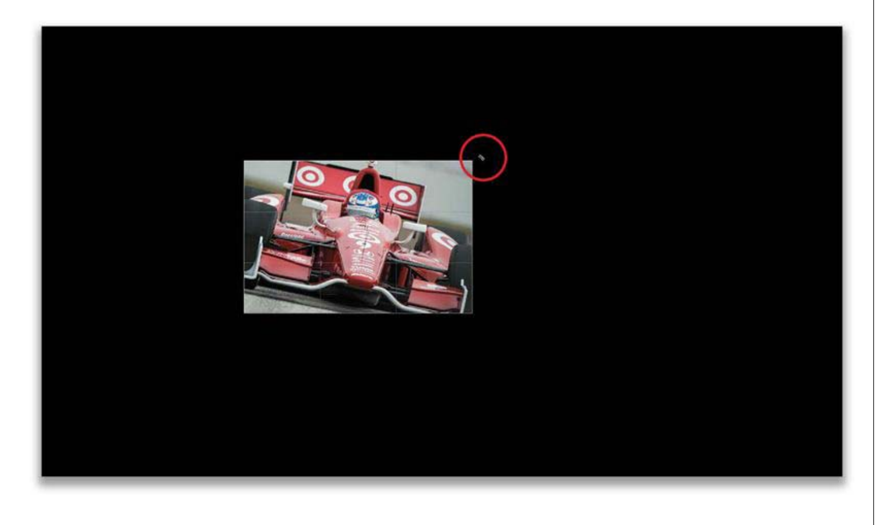
При обрезке снимка в модуле **Develop** (Коррекции) с использованием инструмента **Crop Overlay** (Кадрирование), область, которая будет обрезана и удалена, автоматически затемняется, чтобы дать лучшее представление о виде снимка по окончании обрезки. Это неплохой вариант, но если вы хотите получить действительно хорошее представление об окончательном виде кропа, перейдите в режим **Lights Out** (Отключенная подсветка). И вы никогда не захотите использовать никакой другой режим.

Отключайте подсветку при обрезке!



Шаг Один:

Чтобы действительно оценить эту технику, сначала посмотрите, на что похож интерфейс при обычной обрезке изображения – с массой панелей и прочих отвлечений, и затемненной областью, которую мы отрежем (но по-прежнему отображаемой). Теперь давайте обрежем в режиме **Lights Out** (Отключенная подсветка). Во-первых, щелкните инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование), чтобы войти в режим обрезки. Затем нажмите **Shift+ Tab**, чтобы скрыть все панели.



Шаг Два:

Дважды нажмите букву **L**, чтобы войти в режим **Lights Out** (Отключенная подсветка), где все отвлечения скрыты, а снимок центрирован на черном фоне, но границы обрезки по-прежнему отображаются. Теперь захватите угловой инструмент формирования обрезки, перетащите внутрь и проследите за результатом, а затем щелкните вне границ обрезки и поверните снимок – вы увидите, как выглядит обрезанное изображение в реальном времени, в процессе перетаскивания границы обрезки. Это наилучший способ обрезки (трудно увидеть все его достоинства из показанного здесь статического рисунка, поэтому опробуйте метод самостоятельно – и вы никогда больше не вернетесь к режиму с "затемненной" подсветкой!)

Выпрямление перекошенных фотографий

Если снимок перекошен, Lightroom предоставляет три отличных способа его выпрямления. Один из них использует точную геометрию, а два других выполняются "на глаз", но для некоторых снимков именно такой подход является наилучшим.

Шаг Один:

На показанном здесь снимке перекошена линия горизонта, что безнадежно портит пейзажный снимок. Чтобы выпрямить снимок, щелкните инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование) (**R**), находящийся в панели инструментов сразу под гистограммой в правой области панелей модуля **Develop** (Коррекции) (как показано здесь). Это вызывает появление на снимке сетки **Crop Overlay** (Кадрирование), и хотя эта сетка может быть полезна при обрезке для изменения композиции изображения, она мешает при его выпрямлении. Чтобы скрыть эту сетку, нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+ H**, (Mac: **Command+Shift+H**).



Шаг Два:

Как упоминалось выше, есть три способа выпрямления снимка, и мы начнем с того, который я предпочитаю и который использует инструмент **Straighten** (Выпрямление). Я считаю, что это самый быстрый и самый точный способ выпрямления снимков. Щелкните инструмент **Straighten** (Выпрямление), находящийся в панели опций **Crop & Straighten** (Обрезка и выпрямление) (и похожий на уровень), затем перетащите его слева направо вдоль чего-то, что может быть уровнем в изображении (как показано здесь, где я перетащил уровень вдоль линии горизонта озера). Давайте разберем, чем мне импонирует этот способ. Хотя и есть препятствие его использования: снимок, подобно этому, должен содержать что-то такое, как уровень горизонта, или стена, или оконная рама, и т.п.





Шаг Три:

Перетаскивание этого инструмента уменьшает размеры обрезки и поворачивает ее границу на точный угол, который выпрямляет снимок (не оставляя в углах никакого пустого пространства). Точный угол исправления отображается в панели опций **Crop & Straighten** (Обрезка и выпрямление) рядом с ползунком **Angle** (Выпрямление). Теперь все, что нужно сделать – нажать клавишу **R**, чтобы зафиксировать выпрямление. Если вы считаете, что первая попытка выпрямления неудачна, просто щелкните кнопку **Reset** (Сброс) под панелью опций, и это сбросит снимок в невыпрямленное и необрезанное состояние. Чтобы сделать новую попытку, еще раз захватите инструмент **Straighten** (Выпрямление) и начните перетаскивание.



Шаг Четыре:

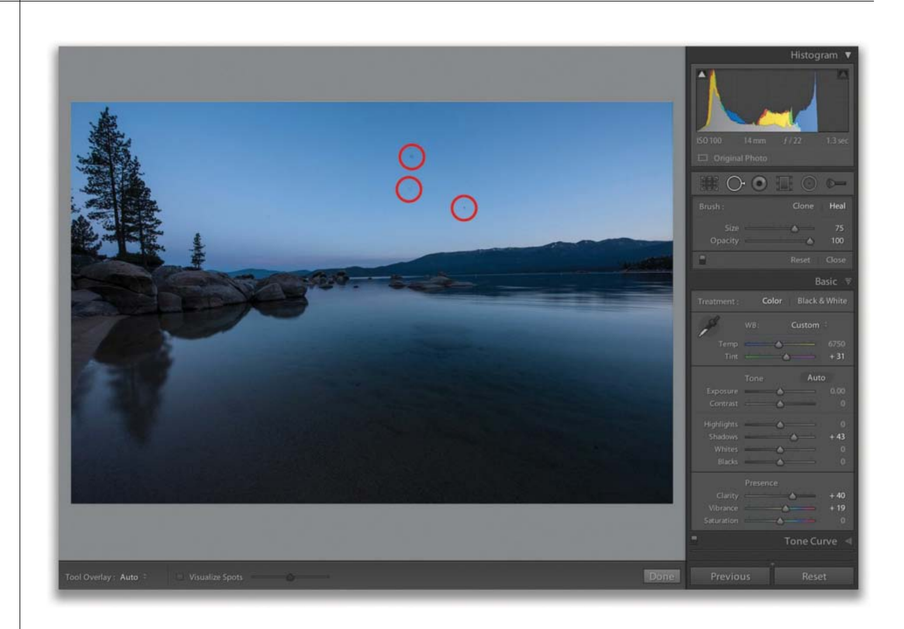
Чтобы опробовать два других метода, сначала отменим действие, которое только что сделали. Для этого щелкните кнопку **Reset** (Сброс) внизу правой области боковых панелей, затем снова щелкните инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование) (в случае, если вы фиксировали обрезку после последнего шага). Первый из этих двух методов состоит в простом перетаскивании ползунка **Angle** (Выпрямление) (выделенного здесь красным овалом) – перетаскивание вправо вращает изображение по часовой стрелке; перетаскивание влево – против часовой стрелки. Как только вы начнете перетаскивание, появится сетка вращения, помогающая выровнять предметы по линиям (как показано здесь). К сожалению, ползунок перемещается с довольно большими приращениями, затрудняющими получение точной правильной величины поворота, но приращения поворота можно сделать меньшими, более точными, перетаскивая влево или вправо не ползунок, а курсор, наведенный непосредственно на поле величины **Angle** (Выпрямление) (на правом конце ползунка). Второй метод состоит в том, чтобы просто навести курсор вне границ **Crop Overlay** (Кадрирование) (на серый фон), курсор при этом изменится на двуглавую дуговую стрелку. Теперь просто щелкните-и-перетащите курсор вверх/вниз для вращения изображения, пока оно не будет выглядеть выпрямленным.

Легкий способ удаления пятен и мелких дефектов

Нет ничего худшего, чем напечатать большое красивое изображение, а затем разглядеть на нем все виды изъянов – в виде пятен от пыли на сенсоре, крупных и мелких пятен и пятнышек. Если вы снимаете пейзажи или делаете снимки в путешествии, очень трудно увидеть эти пятна на синем или сероватом небе, а при съемках в студии на фоне без стыков проблема никуда не уходит (а возможно, даже усугубляется). Полагаю, я могу заявить, что хотя раньше устранение подобных дефектов оставляло желать лучшего, теперь оно сделалось эффективным благодаря новой функции в Lightroom 5, которая заставляет все небольшие пятна и мелкие пятнышки выделяться так, что вы можете их быстро удалить!

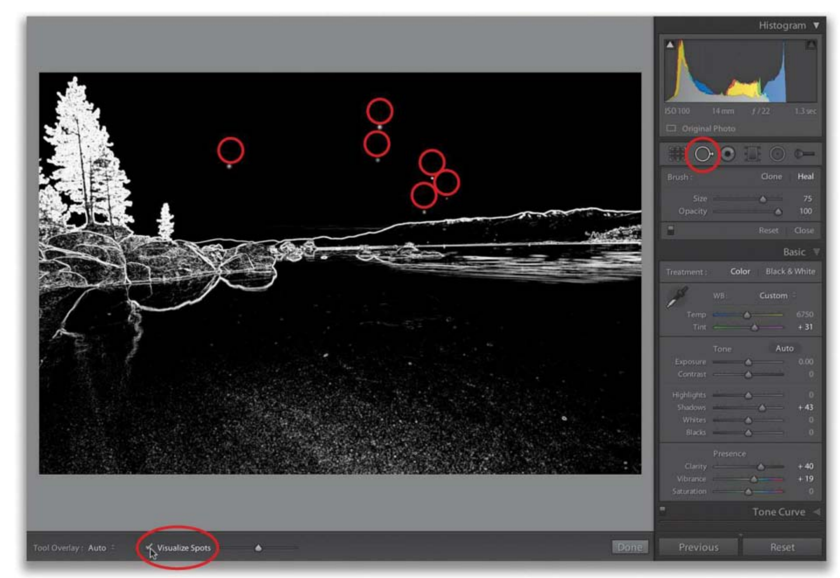
Шаг Один:

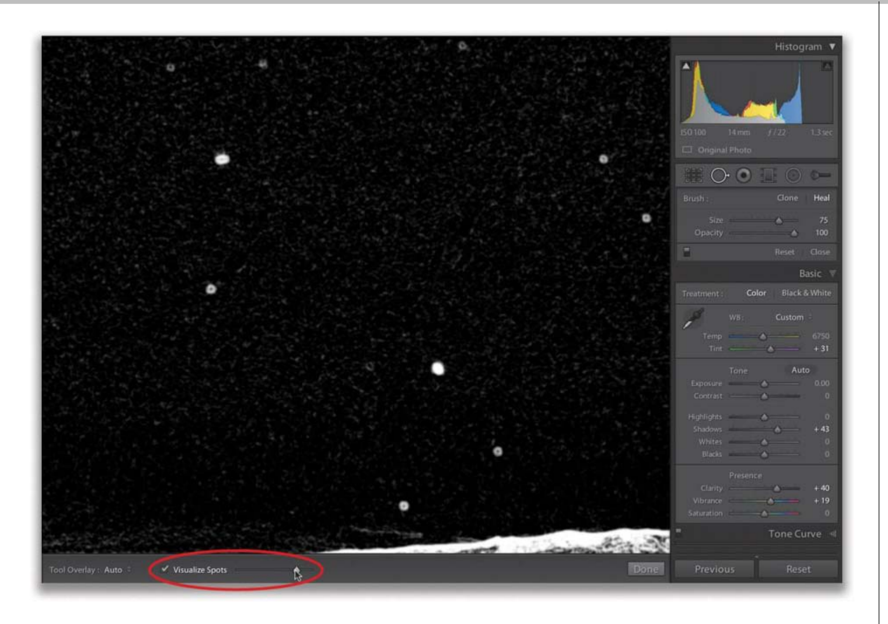
Вот изображение, сделанное на озере Лейк-Тахо, Невада, и вы можете довольно ясно увидеть на небе несколько пятен и пятнышек (но есть пятна, которые вы не можете уверенно рассмотреть – типа из-за их малого размера, или на гладком фоне неба). Конечно, в конечном счете вы их увидите – скажем, после того, как напечатаете изображение на дорогой бумаге, или когда клиент спрашивает: "Вот те пятна там и должны быть?"



Шаг Два:

Чтобы найти все пятна, пятнышки, пыль и прочий мусор на снимке, активируйте инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) (**Q**), расположенный в панели инструментов в верхней части правой области панелей (он выделен здесь красным кружком). Внизу, на панели инструментов, сразу под главной областью превью, находится окошко для галочки **Visualize Spots** (Область визуализации) (выделенное здесь красным овалом). Установите галочку, и получите инвертированное представление изображения, где можете сразу увидеть еще ряд пятен.





Шаг Три:

Я здесь несколько увеличил масштаб, так что вы можете лучше рассмотреть пятна, но еще одной причиной, почему они так удивительно четко выделились, является то, что я увеличил пороговый уровень функции **Visualize Spots** (Область визуализации) (перетащив вправо ползунок **Visualize Spots** (Область визуализации), и теперь если есть какие-либо, всё еще скрытые от глаз пятна, пятнышки, пыль, и т.д., они сразу же станут видны). Я перетащил этот ползунок направо до тех пор, пока не нашел ту точку, где пятна выделяются, но без общего подавления, наступающего, если перетаскивать ползунок слишком далеко, и похожего на снег или шум.

СОВЕТ: Выбор размера кисти

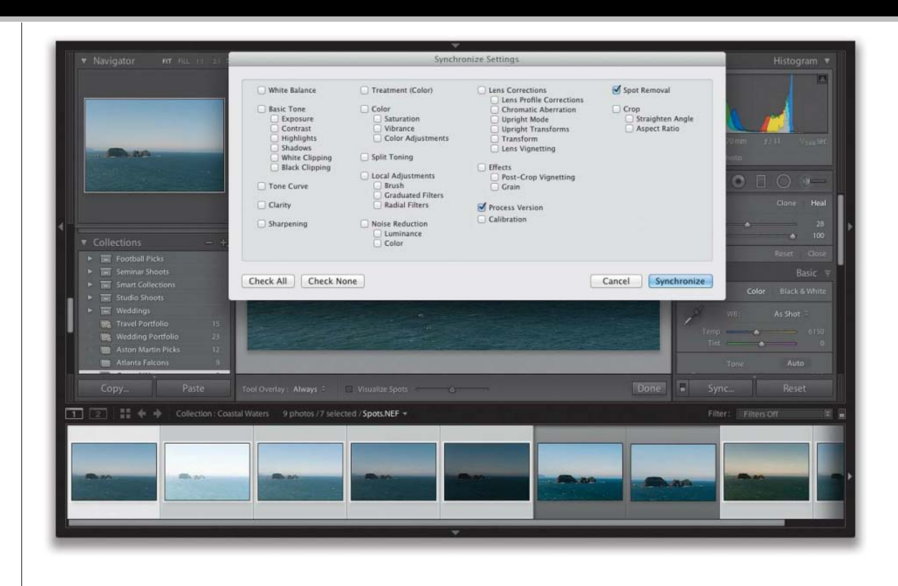
Используя инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен), вы можете нажать-и-держать-нажатой быструю клавишу **Ctrl+Alt** (Mac: **Command+Option**), и перетаскивать выделение вокруг пятна (начните, щелкая вверху слева пятна, затем перетащите по пятну под углом 45°). По мере того, как вы это делаете, в пятне устанавливается отправная область нужного размера, а затем тот чистый участок, что во втором круге-образце, перетаскивается прямо на пятно.

Шаг Четыре:

Теперь, когда пятна совершенно ясно различимы, вы можете активировать инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) и просто щелкнуть им один раз, прямо по каждому пятну, чтобы удалить их (как показано здесь, где я удалил большинство видимых пятен). Используйте ползунок **Size** (Размер) или клавиши **Левая** и **Правая квадратная скобка**, чтобы сделать инструмент немного больше удаляемого пятна и удостоверьтесь, что инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) выбирается из подходящей области. Закончив, снимите галочку в окошке **Visualize Spots** (Область визуализации). Если вы видите пятно, удаление которого не сделало, просто щелкните круг, чтобы сделать его активным, затем щелкните круг-образец и перетащите его в подходящую область (как показано здесь, где все еще включена функция **Visualize Spots** (Область визуализации), и я перемещаю круг-образец).

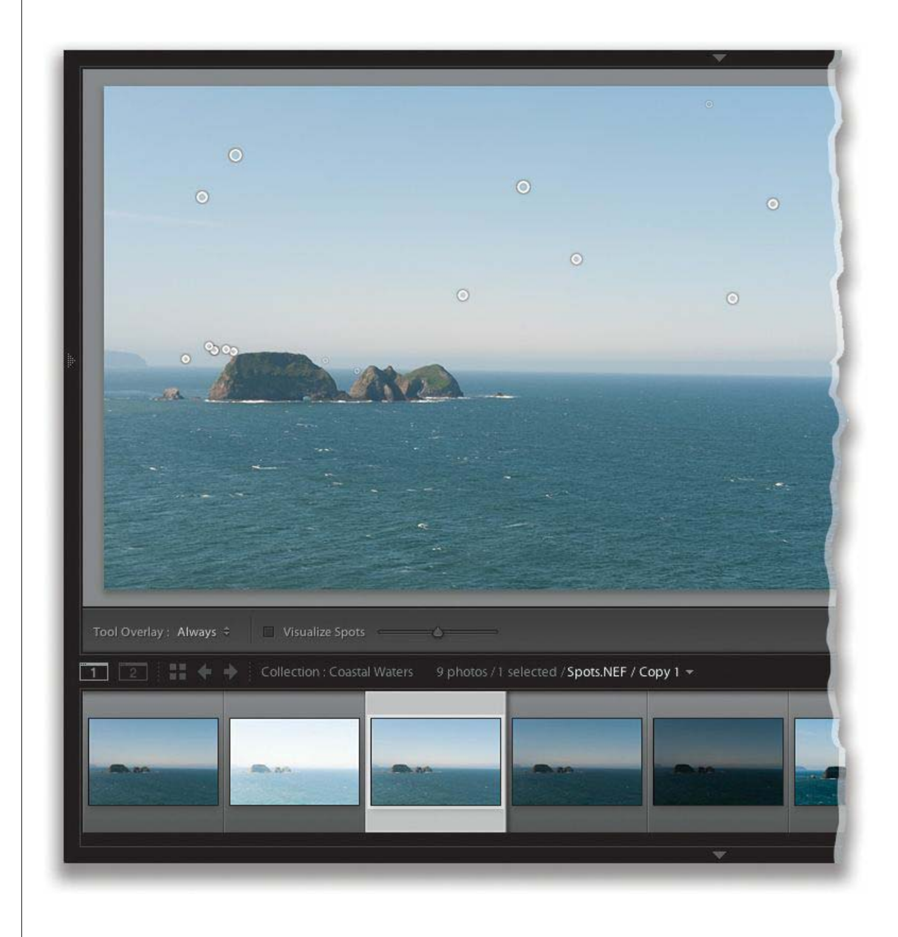
Шаг Пять:

Часто эти раздражающие пятна создаются пылью на сенсоре камеры, и они будут находиться в том же самом местоположении в каждом снимке данной фотосессии. Если это так, то как только вы удалили все пятна, удостоверьтесь, что снимок, который вы исправляли, все еще выбран в панели **Filmstrip** (Кинопленка), и выберите все подобные снимки этой фотосессии, затем щелкните кнопку **Sync** (Синхронизировать) внизу правой области панелей. Это вызовет диалоговое окно **Synchronize Settings** (Установки синхронизации), показанное здесь. Прежде всего, щелкните кнопку **Check None** (Сбросить выбор), тем самым снимая все галочки синхронизации. Затем установите галочки в окошках **Process Version** (Версия процесса) и **Spot Removal** (Удаление пятен) (как показано здесь) и щелкните кнопку **Synchronize** (Синхронизировать).



Шаг Шесть:

Теперь происходит такое же удаление пятен, как сделанное вами в первом снимке, сразу во всех других выбранных снимках (как это сделано здесь). Чтобы увидеть, как применяются исправления, снова щелкните инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен). Я также рекомендую, чтобы вы просмотрели исправленные снимки, потому что в зависимости от объекта съемки на других снимках, могло потребоваться иное исправление, чем на снимке, который вы только что исправили. Если вы видите снимок с проблемой исправления пятен, просто щелкните конкретный кружок, нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) клавиатуры для его удаления, затем используйте инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) и сделайте удаление пятна заново вручную.

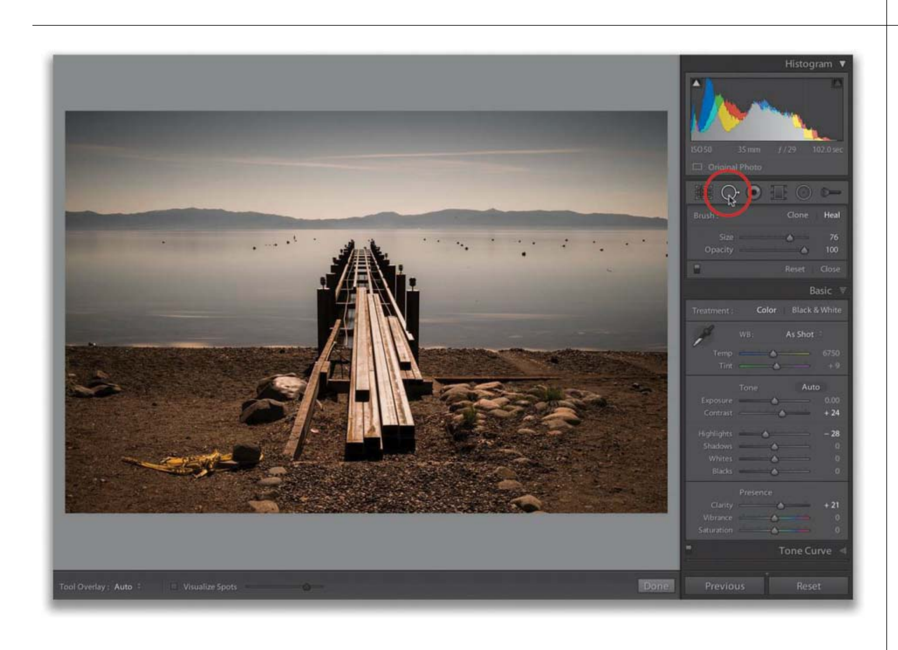


СОВЕТ: Когда использовать вариант *Штамп*

Есть два варианта того, как этот инструмент исправляет пятна – **Clone** (Штамп) или **Heal** (Исправить). Единственная причина переключаться когда-либо на вариант **Clone** (Штамп) – если пятно, которое вы пытаетесь удалить, находится или у края объекта изображения, или у края самого изображения. В этих случаях вариант **Heal** (Исправить) часто пачкает изображение.

Ура, это обычная восстанавливающая кисть! (Наконец-то!)

Одна из причин, по которой нам приходилось заходить в Photoshop, была связана с использованием инструмента **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть). Если бы вы захотели удалить пятно или пятна, то, несомненно, могли бы использовать в Lightroom инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен), но когда Lightroom создал "исправление посредством кружков", вы уже не могли закрашивать контур для удаления морщин, или линий электропередачи, или... словом, большей части чего-либо, кроме пятен – все, что вы могли сделать – создать больше кружков. Ну, наконец (наконец!), у нас появился инструмент, который позволяет нам закрашивать обводку, и исправлять подобные проблемы прямо здесь, в Lightroom.



Шаг Один:

Вот изображение, которое мы хотим отретушировать, потому что ничто более неуместно на "красивом пейзажном снимке", чем лежащая на пляже желтая предупредительная лента (удаление которой в предыдущих версиях Lightroom было бы по-настоящему сложным делом). Итак, щелкните инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) (**Q**; он выделен здесь красным кружком) в панели инструментов в верхней части правой области панелей. Между прочим, я думаю, что настало время назвать этот инструмент совершенно иначе – он работает скорее как **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) в Photoshop и на самом деле не только удаляет пятна.

СОВЕТ: Рисование прямых линий *Восстанавливающей кистью*

Если вы хотите удалить что-то лишнее в изображении, имеющее прямолинейную форму, такое как телефонный провод, начните, щелкнув раз один из концов провода. Затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**, наведите на другой конец провода и просто щелкните раз, и это закрасит прямым мазком кисти отрезок между указанными двумя точками и полностью удалит провод.

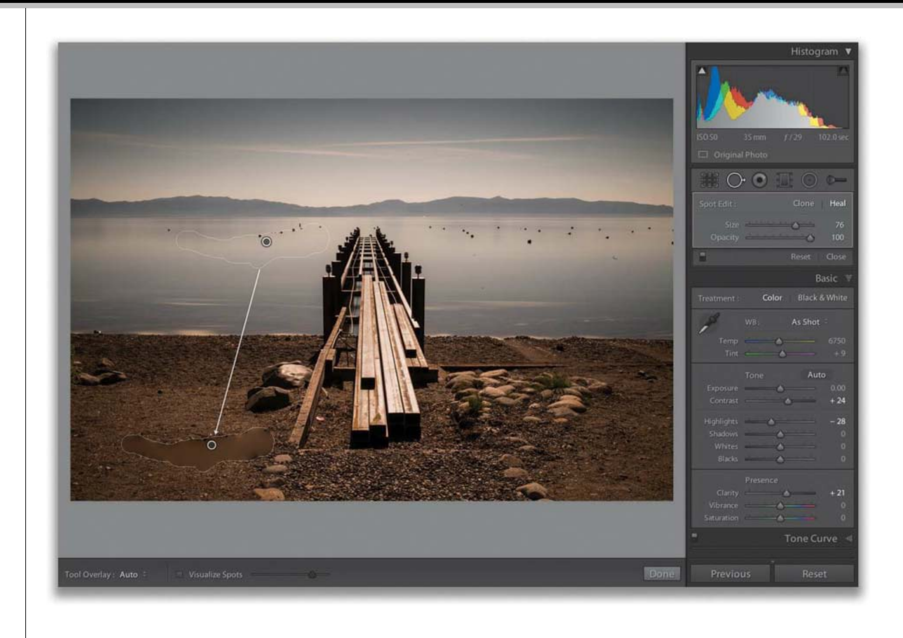


Шаг Два:

Возьмите инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) и закрасьте по обводке желтой ленты предупреждения, рядом с камнем и левее его (как показано здесь). Закрашиваемая область будет белого цвета, показывая, что подлежит "излечению".

Шаг Три:

По окончании закрашивания появляются две контурных области: (1) одна с немного более толстым контуром, отображающая область, которую вы исправляете, и (2) вторая (с контуром потоньше), отображающая область, которую инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) предлагает в качестве образца для удаления желтой ленты предупреждения. Обычно эта область с образцом достаточно близка к области, которую вы пытаетесь исправить, но иногда инструмент делает то, что сделал здесь – он выбрал область так далеко, что образец на самом деле не является подходящим (если только по непонятным причинам не решено опробовать для исправления озерную гладь). Тем не менее, мы близки к цели, потому что инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) может быть легко перенаправлен на выбор в качестве образца другой области.



Шаг Четыре:

Просто возьмите курсор, щелкните в более тонком контуре с областью-образцом и перетащите его куда-либо в другое место изображения, которое больше подходит для исправления (я выбрал область с песком совсем рядом, на пляже). Перетащив контур на новую область, отпустите кнопку мыши и получите превью того, как будет смотреться новая область-образец (для оценки того, помогло ли это перемещение контура области-образца на другое место, или нет). Если нет, просто перетащите контур с областью-образцом в иное место и отпустите мышь для быстрой оценки изменений. Результат, показанный здесь, выглядит, без сомнения, много лучше, но всё же он не совсем хорош.





Шаг Пять:

Чтобы облегчить отыскание правильной области-образца, можно нажать клавишу **H** клавиатуры. Это скрывает границы вокруг области-образца и области, которую вы пытаетесь исправить (что очень удобно для быстрой оценки того, как будет выглядеть образец, не отвлекаясь на созерцание границ). Вот как использую этот способ я. Сначала я перемещаю курсор на более тонкий контур (откуда предлагается образец), затем нажимаю клавишу **H**. Курсор приобретает вид перетаскивающей руки (как показано здесь), и теперь я могу перетаскивать образец из контура вокруг исправляемой области и немедленно видеть результаты перетаскивания. Отсутствие отвлекающей границы области-образца при перетаскивании имеет большое значение для быстрого отыскания образца, который подходит точно.



Шаг Шесть:

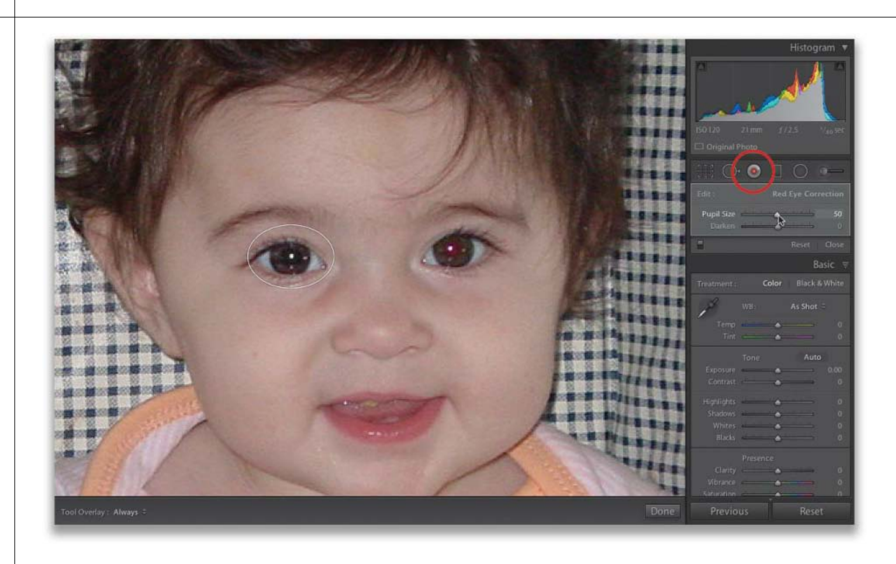
Здесь показано состояние **Before/After** (До/После), с желтой лентой предупреждения и после ее удаления в Lightroom (мы можем разгадать, где она была, только потому, что знаем, что она была там – а посторонний человек, глядящий на этот снимок, подвоха не почувствует. По крайней мере, никто из тех, кому я снимок показывал, не почувствовал). Повторим: это проблема, для исправления которой мы должны были переключаться в Photoshop, но теперь можем решить ее здесь, в Lightroom.

Удаление эффекта красных глаз

Если у снимков наличествуют красные глаза (печально известные проявления из-за вспышки, устанавливаемой близко к объективу), Lightroom может легко избавиться от них. Это удобно, так как исключает необходимость переключаться в Photoshop, только чтобы удалить красные глаза со снимка вашего шестилетнего соседа, ползущего сквозь гигантскую нору хомяка в развлекательном центре Chuck E. Cheese. Здесь рассказывается о том, как работает этот инструмент.

Шаг Один:

Зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) и щелкните инструмент **Red Eye Correction** (Удаление эффекта красных глаз), расположенный в панели инструментов сразу под панелью **Histogram** (Гистограмма) (его значок похож на глаз и выделен здесь красной окружностью). Щелкните инструментом в центре одного из красных глаз и перетащите курсор вниз и вбок, чтобы сделать выделение вокруг глаза (я использовал термин "выделение", но это не выделение в смысле Photoshop – это, скорее, вычерчивание овала с перекрестием нитей). Когда вы отпускаете кнопку мыши, происходит удаление эффекта красного глаза. Если красное удалено не полностью, можно расширить область действия инструмента, зайдя в панель опций инструмента **Red Eye Correction** (Удаление эффекта красных глаз) (она появляется под панелью инструментов, как только вы отпустите кнопку мыши) и перетаскивая вправо ползунок **Pupil Size** (Размер зрачка) (как показано здесь).



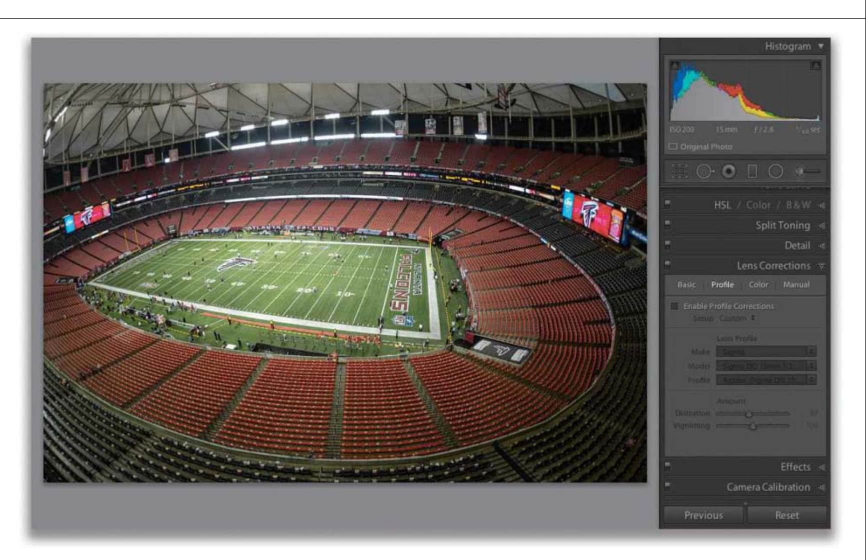
Шаг Два:

Теперь сделайте то же самое с другим глазом (первый глаз, уже исправленный, остается выделенным, но это "не столь явственное выделение", как новое выделение глаза – смысл этих слов делается ясным при проверке метода на практике). Как только вы заканчиваете выделение и отпускаете кнопку мыши, этот глаз также исправляется. Если после исправления зрачок выглядит недостаточно черным, можно заставить глаз выглядеть более темным, перетащив вправо ползунок **Darken** (Затемнить) (как показано здесь). Хорошо, что эти ползунки (**Pupil Size** (Размер зрачка) и **Darken** (Затемнить)) работают в реальном времени, так что при перетаскивании вы тут же на экране видите результаты – то есть вы не должны перетаскивать ползунок, а затем повторно использовать инструмент, чтобы увидеть, как выглядит результат. Если вы сделаете ошибку и хотите начать заново, просто щелкните кнопку **Reset** (Сброс) внизу справа в панели опций инструмента.



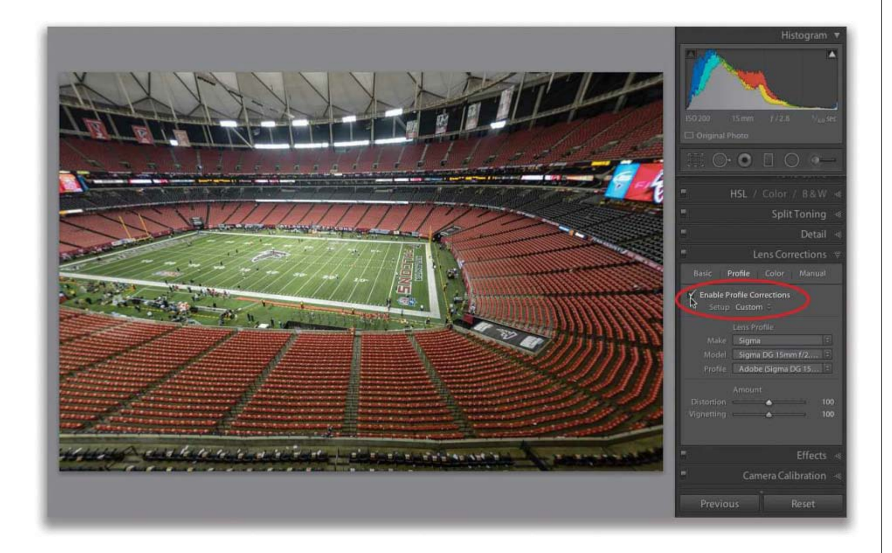
Исправление искажений объектива

Сняли здания в деловом центре, а они завалены назад? Или возможно, верх здания выглядит шире, чем основание. Эти виды искажений объективов распространены довольно широко, но в ранних версиях Lightroom, чтобы исправить такие проблемы, надо было переходить в Photoshop и там корректировать изображения вручную. К счастью, Lightroom 5 может не только решить проблему искажений объектива, но часто сделать это автоматически (хотя, конечно, если хотите или если объектив не поддерживается, это можно сделать вручную).



Шаг Один:

Откройте изображение, у которого есть проблемы, вызванные искажениями объектива (между прочим, эта функция также автоматически исправляет проблемы виньетирования краев и хроматические аберрации, которые я опишу позже, но здесь мы сосредоточимся только на геометрическом искажении). В этом случае я использую фотографию, сделанную 15-миллиметровым объективом "рыбий глаз", и хотя есть сторонние плагины, которые вы можете купить, исправляющие искажение, вызванное объективом "рыбий глаз", после встраивания их в Lightroom нам не нужно их использовать. Посмотрите на показанное здесь изображение и скругление стадиона (и осветительных приборов).

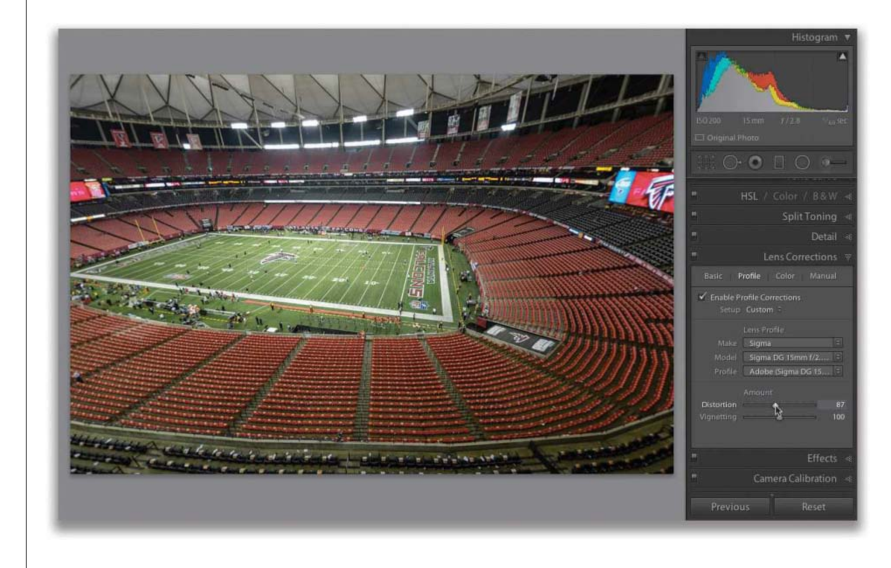


Шаг Два:

В панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива) есть четыре опции: **Basic** (Основные настройки) (который мы изучим позднее), **Profile** (Профиль) (решает проблему автоматически), **Color** (Цвет) (исправляет хроматическую аберрацию и кайму) и **Manual** (Вручную) (вы сами выполняете исправления). Начнем с автоматического метода: щелкнем **Profile** (Профиль), затем установим галочку в окошке **Enable Profile Corrections** (Включить профиль коррекции). Только вы это сделаете – раз! – и изображение исправлено (посмотрите, как выровнено изображение, показанное здесь). Такое миничудо осуществилось, потому что метод читает данные EXIF, встроенные в снимок в момент, когда он был снят, и потому знает изготовителя и модель объектива, использованного для съемки (Adobe включил много профилей камер и объективов популярных брендов Nikon, Canon, Tamron и Sigma. Загляните в секцию **Lens Profile** (Профиль объектива) и увидите изготовителя и модель объектива, а также профиль примененного объектива). Это удивительная функция, и работает она в доли секунды.

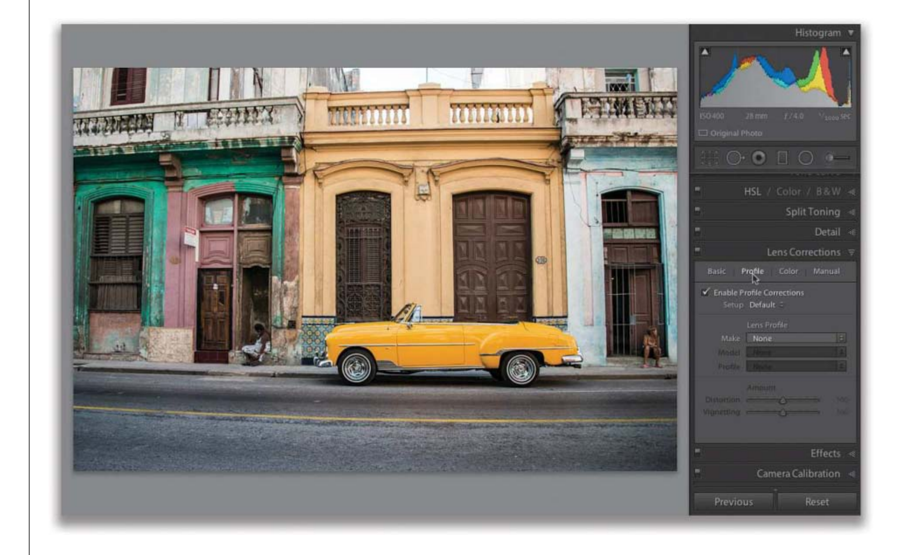
Шаг Три:

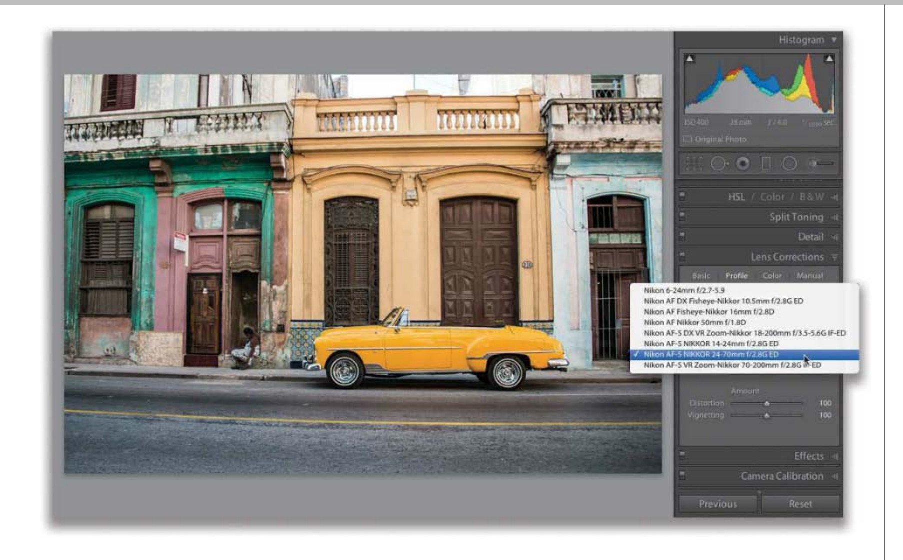
Вы можете сделать небольшую подстройку автоматической коррекции при помощи ползунков **Amount** (Значение) внизу панели. Например, если вы считаете, что искажение удалено чрезмерно, то можете перетащить ползунок **Distortion** (Искажение) немного влево (как показано здесь), и это уменьшит степень прямолинейного исправления, примененного к снимку (обратите внимание, что области переднего плана возвращено небольшое искривление и что есть меньшие искажения в крайних областях с левой и правой стороны). Наличие этого простого ползунка подстройки результатов автоматической коррекции полезно (и вы будете, вероятно, использовать его чаще, чем думаете).



Шаг Четыре:

Теперь давайте рассмотрим еще один снимок. В этом случае изображение выглядит бочкообразным (посмотрите на здания– они искривлены), и искривлена даже желтая дорожная разметка, хотя и должна быть прямой. Когда вы установите галочку в окошке **Enable Profile Corrections** (Включить профиль коррекции), то увидите, что ничего не происходит, и там, где обычно индицируется изготовитель и модель объектива, написано **None** (Нет). Так происходит в случае, когда, независимо от причин, изображение не имеет встроенных данных EXIF (возможно, изображение было скопировано-и-вставлено в пустой документ; или возможно, при его экспортировании из Lightroom была установлена галочка в окошке **Minimize Embedded Metadata** (Минимизировать встроенные метаданные), в результате чего были пропущены данные EXIF; или возможно, Lightroom просто не имеет этого профиля объектива в своей базе данных). Безотносительно причины вы должны помочь Lightroom и сообщить ему, какой бренд объектива использовался и каким объективом был сделан снимок, и тогда может быть применено автоматическое исправление.





Шаг Пять:

В секции **Lens Profile** (Профиль объектива) панели, из всплывающего меню **Make** (Фирма), выберите бренд объектива, которым вы снимали (в данном случае, это было Nikon, и я выбрал Nikon). Затем из всплывающего меню **Model** (Модель) выберите тип объектива, которым вы снимали, (снимок был сделан объективом 28 мм f/3.5-5.6, но профиль его отсутствует). Поэтому я выбрал самый близкий широкоугольный объектив, который только смог найти, 24-70 мм f/2.8, который в действительности вообще далек от использованного, но я перепробовал все, и этот объектив выглядел лучшим из плохих вариантов).

СОВЕТ: Если *Профиль* отсутствует, не сдавайтесь

Если Lightroom не имеет профиля в точности вашего конкретного объектива, попробуйте самую близкую модель, которую можете найти. Часто это делает довольно приличную работу по исправлению искажений изображения.

Шаг Шесть:

Хотя в данном случае профиль имелся и хотя его использование обычно дает удивительно хорошие результаты, в данном случае всё, что удалось сделать – немного уменьшить виньетирование краёв. Если профиль близок к вашему объективу, а результат неудовлетворительный, можете использовать два ползунка внизу панели, чтобы скорректировать автоматическое исправление. Здесь я перетащил вправо ползунок **Distortion** (Искажение) в секции **Amount** (Значение), но он ничего в действительности не сделал (честно, обычно он работает лучше, чем в этом изображении). Если этот прием помогает незначительно (или не помогает вообще), то щелкните кнопку **Manual** (Вручную) (вверху панели), чтобы показать ползунки **Transform** (Трансформация).

Шаг Семь:

Я перетащил ползунок **Distortion** (Искажение) в +19, чтобы удалить искривление и раздутие здания (посмотрите на желтую линию теперь). Другим параметром, который нуждался в коррекции, был угол. В целом изображение выглядело немного перекошенным, поэтому я зашел в ползунок **Rotate** (Поворот) и повернул его на самую малость (в -0.5), и этим выпрямил его. Но мы не закончили, потому что имеется еще одна проблема объектива, с которой нам придется иметь дело.



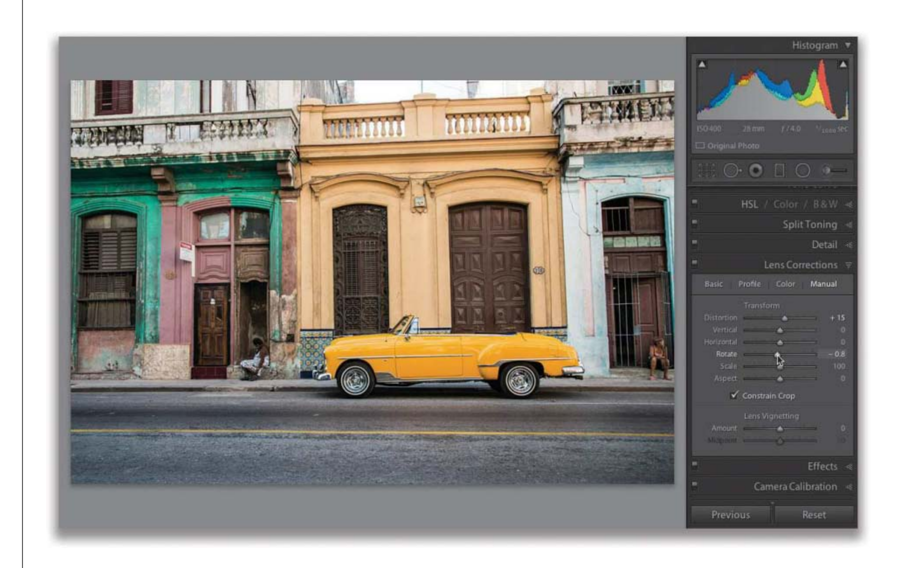
СОВЕТ: Использование сетки коррекции

Когда вы пытаетесь выпрямить объекты, как этот, может быть полезным использование сетки. Чтобы показать ее, зайдите в панель меню и выполните команду **View >Loupe Overlay > Grid** (Вид > Наложение макета > Сетка). После появления сетки вы можете изменить ее **Size** (Размер) и **Opacity** (Непрозрачность), нажимая-и-удерживая-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкая-и-перетаскивая курсор влево/ вправо, наведя его прямо на эти два слова, которые появляются наверху области превью.



Шаг Восемь:

Прежде чем делать что-либо еще, настроим Lightroom на автоматическую обрезку снимка так, чтобы удалить белые области, окружающие изображение. Установите галочку в окошке **Constrain Crop** (Ограничение обрезки) (как показано здесь). Как только обрезка закончится, давайте еще раз посмотрим на изображение и оценим его вид. Теперь, когда оно обрезано, полагаю, что переборщил с величиной **Distorsion** (Искажение), поэтому уменьшим его до +15. Я также повернул его немного больше (до -0.8). Это лишь небольшие поправки, но выполнение их вручную является своего рода нанесением последних мазков, самих по себе незначительных, но оказывающих большое влияние на вид в целом. Окей, у нас осталась еще одна большая проблема объектива. Взгляните на изображение. Обратите внимание, что слева здания имеют меньший размер, а затем, к правой стороне снимка, делаются выше. Это проблема горизонтальной перспективы, но она достаточно легко исправима.





Шаг Девять:

Чтобы решить проблему горизонтальной перспективы, перетащите ползунок **Horizontal** (Горизонталь) влево (как показано здесь), и здания (и вся сцена) откорректируются (здесь я перетащил в -11). Изображение выглядит значительно лучше, но все еще остается необходимость в последней коррекции по выпрямлению и выравниванию. Взгляните на автомобиль. Похоже, если отпустить стояночный тормоз, он бы выкатился из кадра.





Шаг 10:

Наши завершающие коррекции должны чуть повернуть изображение, чтобы исчез уклон. Захватите ползунок **Rotate** (Поворот) и поверните обратно в +0.1. Взгляните теперь на изображение: похоже, что величина **Distortion** (Искажения), выбранная ранее (+18), оказалась, в конце концов, правильной (при внесении этих изменений необходимо повторно оценивать, как выглядит изображение и коррекции, которые вы вносите, так что не стесняйтесь делать небольшие повторные коррекции, если обстоятельства вас к этому вынуждают. Цель – удаление искажений и проблем с перспективой, и если это вынудит делать пару-тройку дополнительных коррекций, то это вполне ожидаемо и нормально). Здесь показано состояние **Before** (До) и **After** (После). Посмотрите теперь на здания, желтую разметку и улицу – проблемы объектива исчезли.

СОВЕТ: *Выпрямление* в функции *Коррекция* объектива

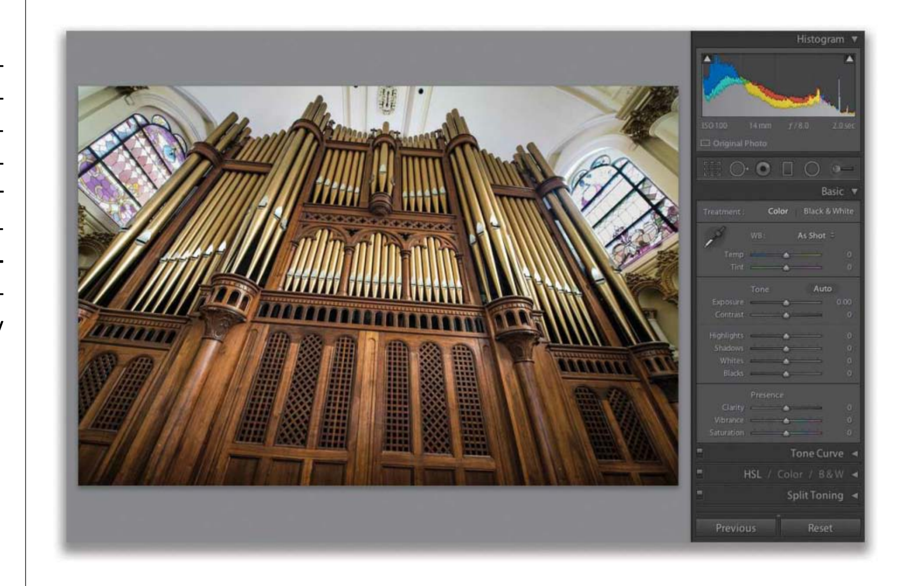
В Lightroom 5 есть превосходная новая функция для исправления проблем объектива под названием **Upright** *(Выпрямление)* на закладке **Basic** (Основные настройки). Хотя она разработана вообще для других целей (я ее опробовал), она часто творит чудеса, так что ниже мы ее рассмотрим.

Автоматическое исправление перспективы и других искажений объектива с помощью функции *Выпрямление*

Adobe усовершенствовал способы исправления проблем объективов (например, заваливания зданий назад или проблем искажения), как встроенные исправления профиля, которые оказались весьма хорошими. Но когда вы видите в действии новую функцию **Upright** (Выпрямление), то задаетесь вопросом – как мы до сих пор без нее обходились. Она обеспечивает реальное автоматизированное исправление всего лишь одним или максимум двумя щелчками.

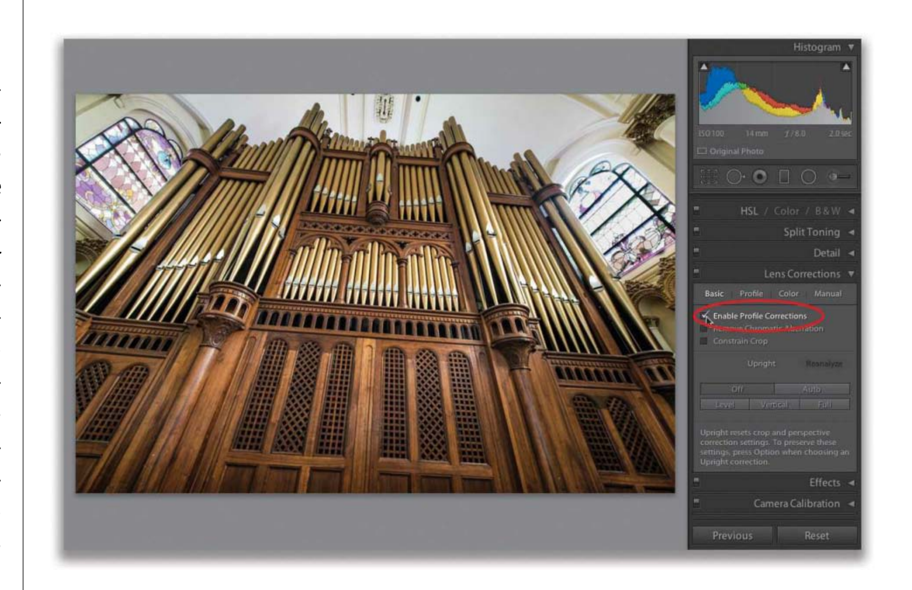
Шаг Один:

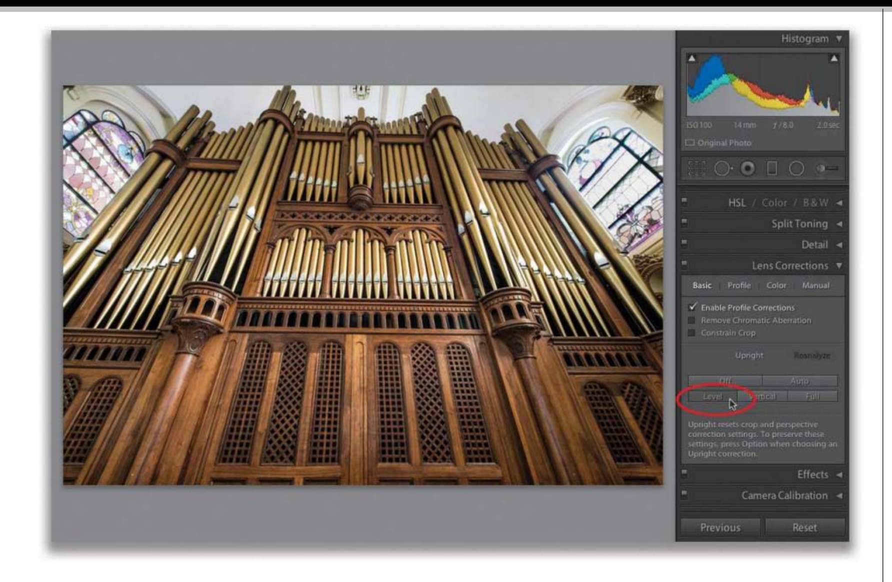
Вот исходное изображение, снятое широкоугольным объективом, с тесной компоновкой, проблемы которого бросаются в глаза: изображение перекошено, орган отклоняется назад (он шире внизу и уже наверху), и снимок в целом производит хаотичное впечатление. Я намерен продемонстрировать вам различные режимы функции **Upright** (Выпрямление) в автоматическом исправлении снимка и приведении его к приемлемому виду.



Шаг Два:

Начнем, зайдя в панель **Lens Corrections** (Коррекция объектива) и щелкая закладку **Basic** (Основные настройки) вверху панели (если она еще не выбрана). Затем установите галочку в окошке **Enable Profile Corrections** (Включить профиль коррекции) (как показано здесь; функция **Upright** *(Выпрямление)* работает лучше всего с этой опцией). Автоматическое исправление профиля является довольно слабым, но оно действительно помогает решению двух проблем, для чего обычно и используется: (1) оно удаляет искажение объектива, которое заставляет трубы органа искривиться (в основном выпрямляя искривление), и (2) оно удаляет большую часть темного виньетирования в углах изображения. Но это примерно то, что оно и должно обычно делать. Конечно, в зависимости от изображения (и величины искажения), это может по-настоящему помочь изображению. В данном случае, как и во многих случаях, оно действительно исправило указанные два дефекта, но в целом результаты коррекции выглядят довольно слабо.





Шаг Три:

Теперь, давайте добавим автоматические исправления функции **Upright** *(Выпрямление)* (они находятся в середине закладки **Basic** (Основные настройки) панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива)). Поскольку с изображение перекошено, давайте опробуем опцию **Level** (Уровень) автоисправления . Щелкните кнопку **Level** (Уровень) (как показано здесь), и она выпрямит изображение (как показано здесь).

СОВЕТ: Функция *Выпрямление* хорошо выравнивает наклонную линию горизонта

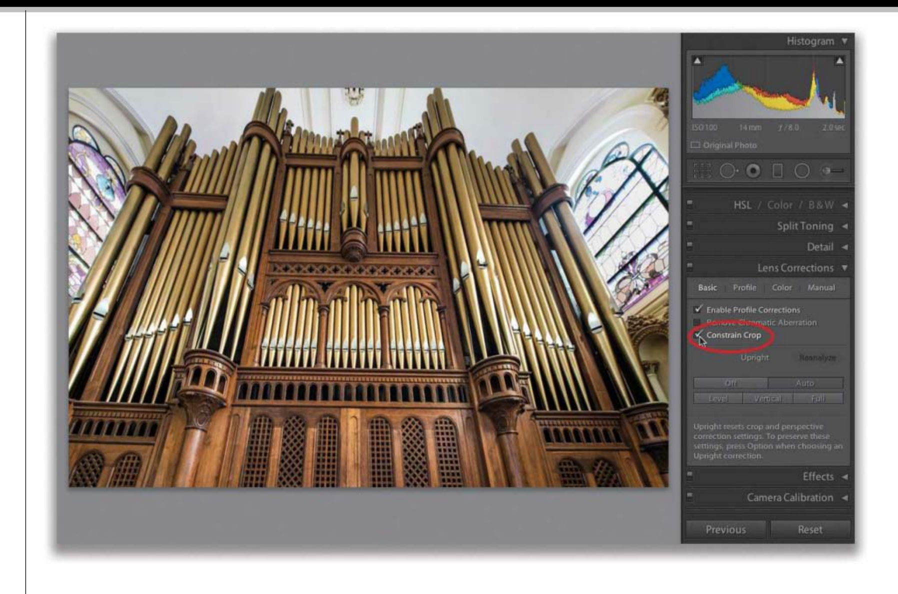
В следующий раз, когда вы снимете пейзаж или закат, в котором есть наклонная линия горизонта, вы знаете, что использовать для коррекции.

Шаг Четыре:

Хотя вы можете просто щелкнуть конкретные кнопки для решения конкретных проблем, я думаю, что самая полезная кнопка функции **Upright** (Выпрямление) – **Auto** (Авто): она исправляет то, что представляется в изображении неправильным (как бы наделяя объектив чем-то вроде разума), причем делает это довольно точным, сбалансированным способом (попытайтесь прямо сейчас щелкнуть отдельно кнопку **Vertical** (Вертикаль), и увидите, что я имею в виду. Кнопка **Vertical** (Вертикаль) очень хорошо работает, если есть единственная проблема объектива. Но если имеется комплекс проблем, **Auto** (Авто), как представляется, справляется с работой значительно успешнее). Вот результат щелчка кнопки **Auto** (Автоматически) – она делает автоисправление типа Level (Уровень), выравнивая изображение, а также одновременно устраняет добрую часть проблемы перспективы с "заваливанием назад". Кроме того, при радикальном исправлении, подобном этому, вы оказываетесь перед необходимостью дополнительно обрезать изображение (чтобы избавиться от тех белых областей, которые появляются после исправления перспективы, но функция **Upright** *(Выпрямление)* может помочь также и в этом).

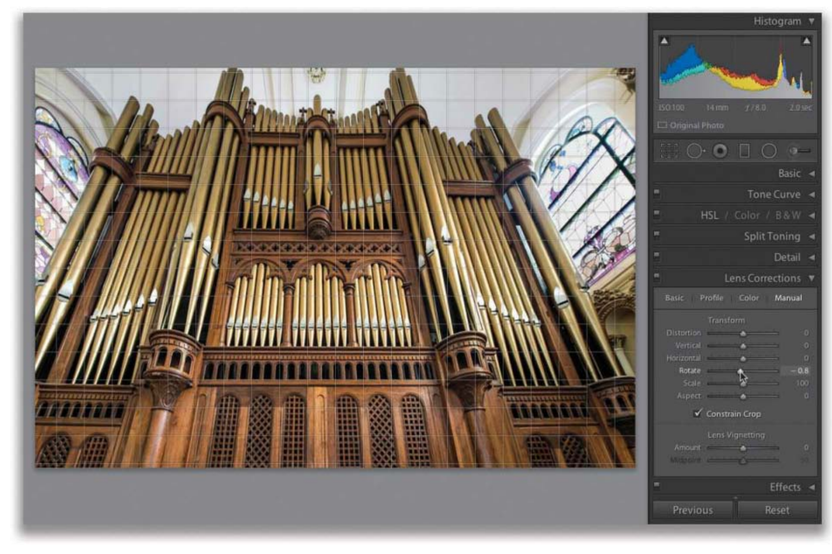
Шаг Пять:

Прямо под надписью **Upright** *(Выпрямление)* находится окошко для галочки **Constrain Crop** (Ограничение обрезки). Установите в нем галочку, и это автоматически обрежет изображения до тех пор, пока не исчезнут белые области, появляющиеся при исправлении (как показано здесь, после того, как я установил в окошко галочку). Это действительно удобно – если необходимо обрезать изображения, почему бы не заставить Lightroom делать эту работу?



Шаг Шесть:

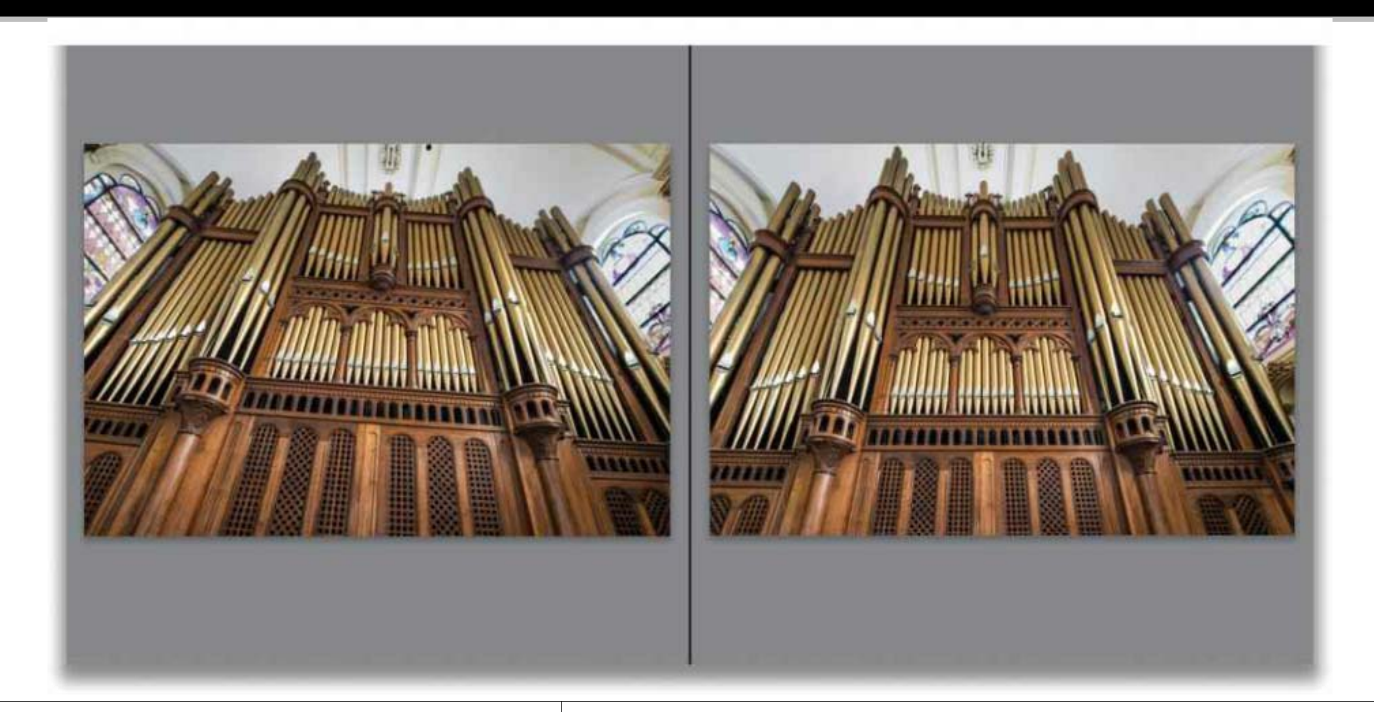
Хотя **Upright** *(Выпрямление)* делает исправления на удивление хорошо, они не всегда совершенны (например, на мой взгляд, он оставляет незначительное искривление, а когда вы делаете исправление любого типа вертикальной перспективы, как это, необходимо чуть укоротить изображение. Потому что иногда объект съемки на изображении – орган в данном случае, выглядит выше, чем на самом деле. Это ясно видно, если сравнить изображения в Шаге Три и Шаге Четыре). Вы можете решить обе проблемы в закладке **Manual** (Вручную) панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива). Итак, просто щелкните закладку **Manual** (Вручную) наверху панели, и затем перетащите ползунок **Rotate** (Поворот) немного влево, чтобы повернуть изображение, пока оно действительно не выпрямится (я перетащил его в -0.8).



Шаг Семь:

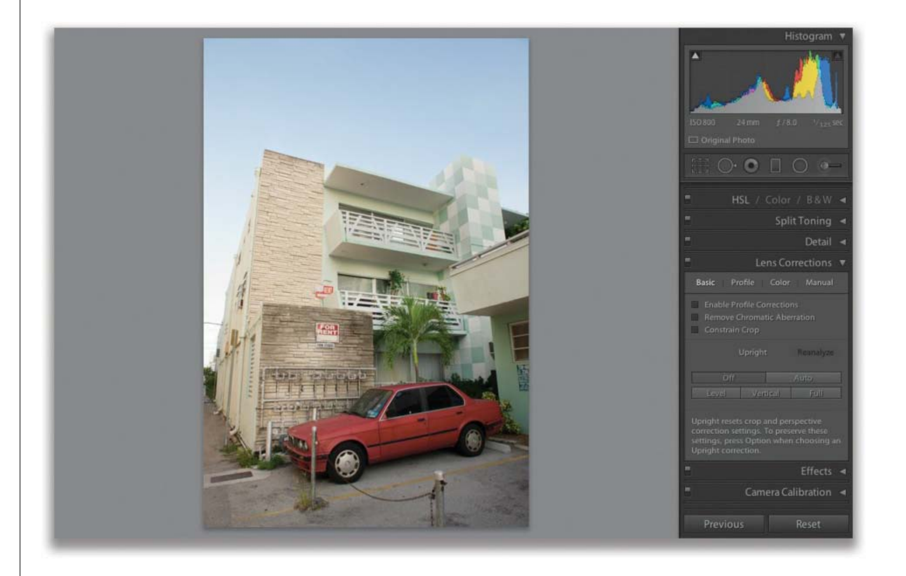
Чтобы уменьшить в Lightroom 5 высоту изображения, используйте новый ползунок **Aspect** (Пропорции), который позволяет корректировать изображение, делая его шире или выше. В нашем случае нужно сделать его немного шире, для этого перетащите ползунок **Aspect** (Пропорции) влево в -57, и изображение станет больше походить на то, которое было до исправления (также, обратите внимание, что это вернуло на изображение верх органа, который был отрезан (см. изображение в Шаге Шесть), что является хорошим побочным эффектом). Сравните приведенные ниже состояния **Before/After** (До/После).





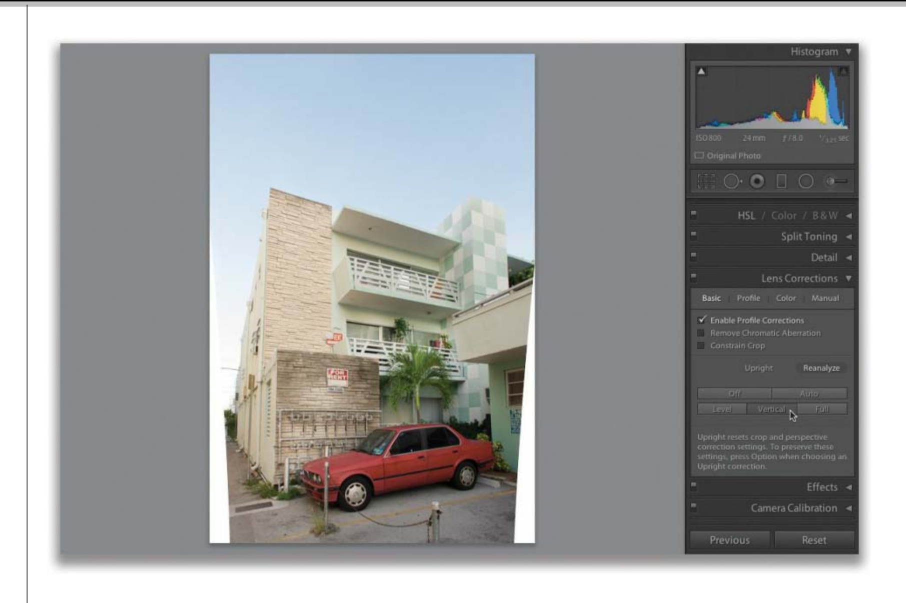
Шаг Восемь:

Теперь, я не хочу, чтобы вы считали, что кнопка **Vertical** (Вертикаль) автоматического исправления в функции **Upright** *(Выпрямление)* является одной из тех кнопок, к которым "никогда не прикасаются", только из-за того вида, который приобрел снимок органа, так что давайте перейдем к этому безобразному снимку (да, я признаю, что он безобразный, и даже после исправления он по-прежнему останется безобразным, подтверждая лишний раз мой тезис: "Photoshop может сделать хороший снимок превосходным, но не может сделать хорошим гадкий снимок"). Это здание выглядит падающим назад, и это именно тот случай, когда следует использовать кнопку **Vertical** (Вертикаль) (она выравнивает и исправляет вертикальную перспективу и, надо надеяться, выровняет левую наклонную стену).



Шаг Девять:

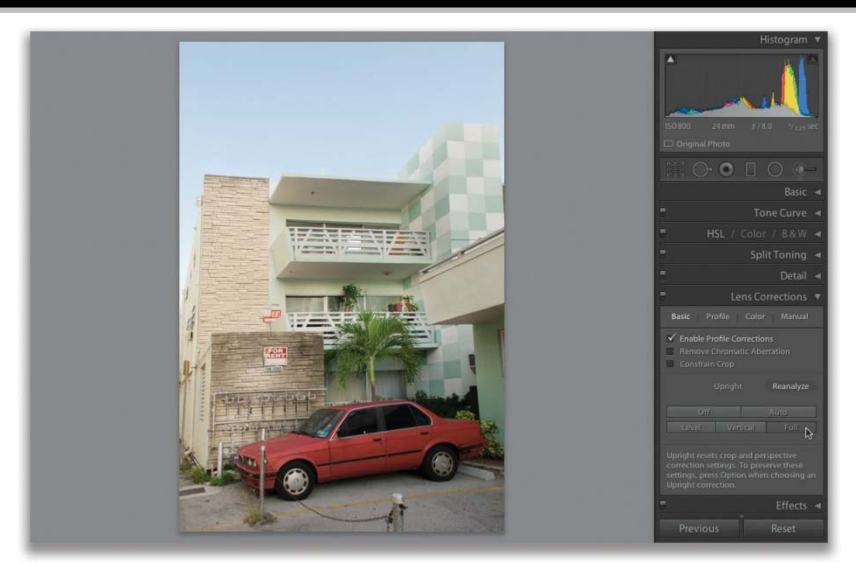
Итак, снова щелкните закладку **Basic** (Основные настройки) наверху панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива), но прежде, чем щелкнуть кнопку **Vertical** (Вертикаль), убедитесь, что в окошке **Enable Profile Corrections** (Включить профиль коррекции) установлена галочка (напоминаю, что это улучшает работу функции **Upright** *(Выпрямление)*). Продолжите и щелкните кнопку **Vertical** (Вертикаль), и это немедленно выпрямит стену слева и решит большую часть проблем с перспективой (и создаст те белые пространства треугольной формы со всех сторон снимка, но этот огрех неизбежен при исправлении перспективы. Вы можете также: (а) обрезать снимок, устанавливая галочку в окошке **Constrain Crop** (Ограничение обрезки), или (b) для решения проблемы переключиться в Photoshop и использовать режим **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого)). Хотя автоисправление **Vertical** (Вертикаль) действительно выравнивает изображение и исправляет перспективу, выравнивание уровней нуждается в небольшой коррекции, которую мы сделаем ниже и которая заставит эту левую стену выглядеть действительно вертикальной.



Шаг 10:

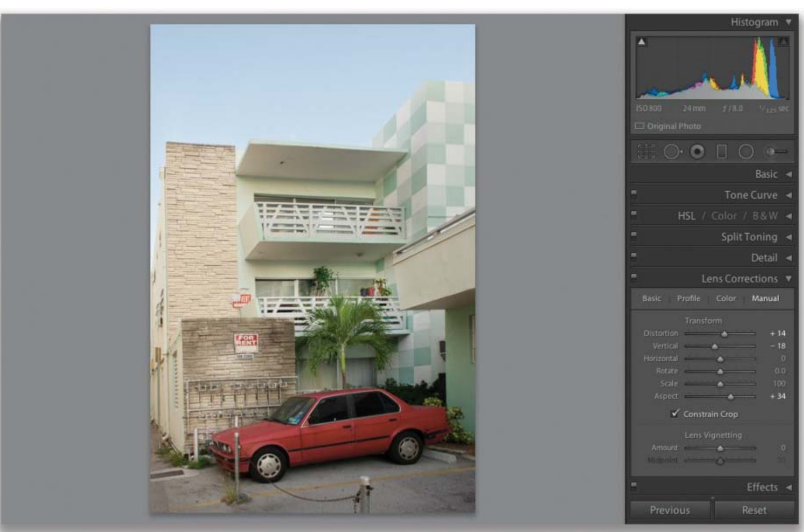
Щелкните закладку **Manual** (Вручную) и откорректируйте несколько вещей. Прежде всего, поворот. Я должен был повернуть в -2.1, чтобы выровнять изображение, но здание по-прежнему "имело наклон". Чтобы избавиться от него, я зашел в ползунок **Distortion** (Искажение) и перетащил его в +12. Наконец, чтобы убрать вытягивание изображения в высоту, я перетащил ползунок **Aspect** (Пропорции) в +31 (как показано здесь). Теперь изображение выглядит довольно ровным, но конечно, его надо или немного обрезать, или переключиться в Photoshop и попытаться заполнить белые треугольники со всех сторон при помощи функции **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), чтобы. *Примечание:* Вам не всегда придется вносить дополнительные коррекции при исправлении кнопкой **Vertical** (Вертикаль) функции **Upright** *(Выпрямление)* – просто потому, что это изображение было исключительным, потребовалось немного дополнительных коррекций. Во многих случаях исправление кнопкой **Vertical** (Вертикаль) выполняется буквально одним щелчком.





Шаг 11:

Есть еще одна кнопка функции **Upright** *(Выпрямление)*, которую мы не опробовали, а именно, кнопка **Full** (Полный) (в закладке **Basic** (Основные настройки)). Щелкните кнопку **Reset** (Сброс) (внизу правой области панелей), и когда вы щелкнете кнопку **Full**, это буквально выравнивает здание (как показано здесь). Снова не перестаешь удивляться простоте и эффективности использования этих инструментов коррекции (нам требуется совсем незначительная завершающая коррекция в закладке **Manual** (Вручную)).



Шаг 12:

Перейдите снова в закладку Manual (Вручную) и перетащите ползунок Distortion (Искажение) к +14 для удаления искривлений объектива и уменьшения вытягивания изображения в высоту, а затем перетащите ползунок **Aspect** (Пропорции) в +34 (как показано здесь). Наконец, немного, в -18, перетащите ползунок **Vertical** (По вертикали), затем установите галочку в окошке **Constrain Crop** (Ограничение обрезки), и теперь изображение приобретает нормальный вид. Ниже я поместил оригинал и результаты автоисправления **Vertical** (Вертикаль) и **Full** (Полный).




Оригинал



Автокоррекция
***Vertical** (Вертикаль)*



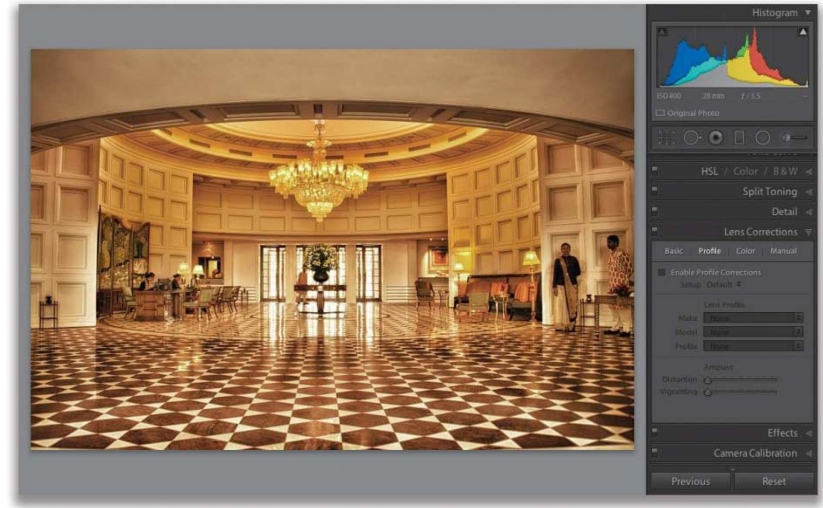
Автокоррекция
***Full** (Полный)*

Исправление виньетирования на краях снимка

Виньетирование – это проблема объектива, которая выражается в том, что углы снимка выглядят темнее, чем остальная его часть. Эта проблема обычно проявляется более явно в широкоугольных объективах, но может быть вызвана также большим количеством других характеристик объектива. Далее, хотя легкое затемнение на краях считается проблемой, но многим фотографам (включая меня самого) нравится утрировать затемнение краёв и использовать его как эффект освещения в портретах, который мы описывали в Главе 4. Здесь рассказывается, как исправить такое затемнение, если вы с ним столкнетесь.

Шаг Один:

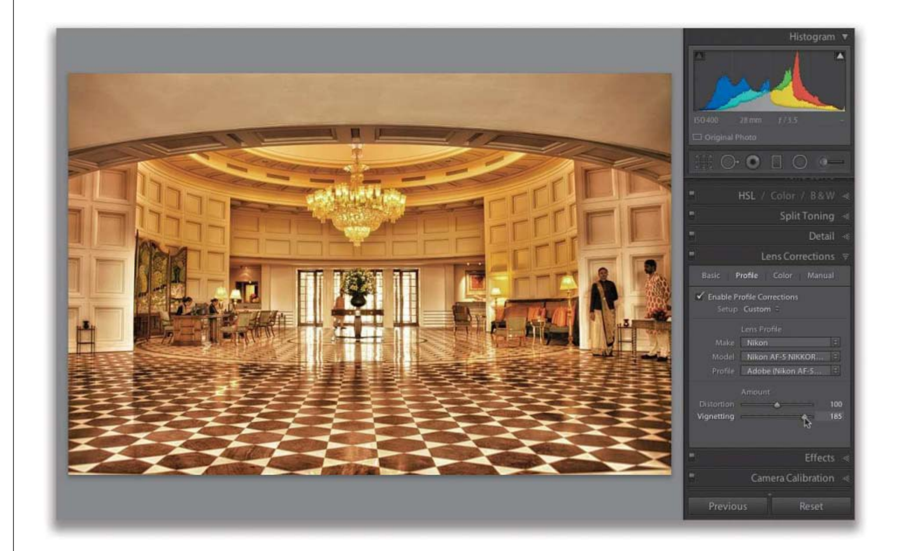
На показанном здесь снимке видно, что угловые области выглядят затемненными и затененными. Это плохое виньетирование, о котором я упоминал выше.





Шаг Два:

Прокрутите панели с правой стороны модуля **Develop** (Коррекции) вниз, до панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива), щелкните вверху кнопку **Profile** (Профиль), затем установите галочку в окошке **Enable Profile Corrections** (Включить профиль коррекции), и Lightroom попытается автоматически удалить виньетирование краёв, базируясь на изготовителе и модели использованного объектива (и получая информацию обо всем этом из данных EXIF, встроенных в изображение. См. страницу 255 для больших подробностей о том, как Lightroom читает эти данные). Если у данного изображения нет никакой информации об объективе, сообщите ему изготовителя объектива (в данном случае, Nikon) во всплывающем меню **Make** (Фирма). Затем выберите модель объектива или близкую модель. В данном случае, профиль для объектива 14–24 мм (в меню **Model** (Модель)) работает лучше. Если потребность в небольшой коррекции изображения остается, вы можете попробовать сделать ее, используя ползунок **Vignetting** (Виньетирование) под надписью **Amount** (Значение).





Шаг Три

Если автоматический способ все еще не работает достаточно хорошо, вы можете сделать коррекцию вручную. Щелкните закладку **Manual** (Вручную) (рядом с кнопкой **Profile** (Профиль)), и внизу появится секция **Lens Vignetting** (Виньетирование объектива). Здесь есть два ползунка виньетирования: первый управляет степенью увеличения яркости области краёв, а второй позволяет корректировать, как далеко к центру снимка будет простираться увеличение яркости углов. В этом снимке виньетирование периферии происходит, в основном, в углах и не распространяется слишком далеко к центру снимка. Итак, начните медленно перетаскивать ползунок **Amount** (Значение) вправо, и по мере перетаскивания, внимательно следите за углами изображения. При перетаскивании, углы становятся ярче, и вы должны остановиться, когда яркость углов соответствует остальной части снимка (как показано здесь). Если виньетирование простирается к центру снимка, перетащите ползунок **Midpoint** (Средняя точка) влево, чтобы увеличение яркости охватило большую область (как сделано здесь). Пример свидетельствует, насколько просто решается эта проблема.



Повышение резкости снимков

В Lightroom имеется два типа повышения резкости: первый называется *capture sharpening* --повышение резкости при съемке (описанное здесь), которое происходит обычно в камере, если вы снимаете в JPEG. Если вы снимаете в RAW, повышение резкости в камере выключено, а взамен применяется повышение резкости в Lightroom (по умолчанию, повышение резкости в Lightroom применяется ко всем снимкам RAW, но если вы хотите увеличить резкость или если хотите управлять тем, какой тип повышения резкости применен и как, то вам определенно следует прочитать этот раздел).

Шаг Один:

В первых версиях Lightroom вы были должны рассматривать изображение в масштабе 1:1 (100 %), чтобы увидеть эффекты повышения резкости, но теперь, мало того, что вы можете использовать другой масштаб, но также улучшена сама технология повышения резкости, таким образом, вы можете создать большее повышение резкости без разрушения изображения. Чтобы повысить резкость изображения, зайдите в панель **Detail** (Детализация) модуля **Develop** (Коррекции). В этой панели есть окно превью, которое позволяет увеличивать в нем масштаб, в то время как в главной области превью вы видите изображение нормального размера (если вы не видите окно превью, щелкните треугольник с вершиной, обращенной влево, справа от надписи **Sharpening** (Резкость) вверху панели).



Шаг Два:

Чтобы увеличить масштаб области в окне превью, просто щелкните курсором точку, где вы хотите увеличить масштаб. Как только вы увеличите масштаб, можете перемещаться по изображению, перетаскивая его в окне превью. Хотя я использую только масштаб изображения по умолчанию 1:1, если вы хотите дополнительно увеличить масштаб, щелкните правой кнопкой мыши в окне превью и из контекстного меню выберите масштаб 2:1 (как показано здесь). Кроме того, если вы щелкнете небольшой значок в левом верхнем углу панели (выделен здесь красным кружком), можете перемещать курсор по главному изображению в центральной области превью, и эта область будет отображаться увеличенной в окне превью (чтобы отобразить превью данной точки, просто щелкните эту точку в главном изображении). Чтобы выключить эффект, щелкните упомянутый значок еще раз.





Шаг Три:

Ползунок **Amount** (Значение) выполняет именно то, что и должен – он управляет степенью повышения резкости снимка. Здесь я увеличил **Amount** (Значение) до 90, и хотя снимок в главной области превью не претерпел особых изменений, превью панели **Detail** (Детализация) выглядит значительно более резким (показывая, почему столь важно использовать это увеличенное превью). Ползунок **Radius** (Радиус) определяет, сколько пикселов от кромок затронет повышение резкости, и лично я оставляю эту настройку в значении 1 (как показано здесь), но если мне нужно существенно повысить резкость, я увеличиваю радиус до 2.

СОВЕТ: Отключение резкости

Чтобы временно отключить изменения, сделанные в панели **Detail** (Детализация), просто щелкните небольшой переключатель на левом конце заголовка этой панели.



Шаг Четыре:

Один из обычных недостатков повышения резкости в Photoshop заключается в том, что при значительном ее повышении начинают возникать небольшие ореолы на кромках деталей (похожие на то, как если бы кто-то обводил кромки тонким маркером). Но в Lightroom, к счастью, ползунок **Detail** (Детали) работает, предотвращая появление ореолов. При его значении по умолчанию 25, он предотвращает ореолы на большинстве снимков (и потому является настройкой по умолчанию), но для изображений, которые могут требовать повышенной резкости (такие, как широкоугольные пейзажные снимки, архитектурные изображения и изображения с большим количеством резко выраженных кромок, как то, которое вы видите здесь), следовало бы перемещать ползунок **Detail** (Детали) примерно до значения 75, как показано здесь (что повышает резкость, но в большой мере снимает защиту от появления ореолов). Если вы перемещаете ползунок **Detail** (Детали) до 100, это повышает резкость очень похоже на то, как это делает фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость) в Photoshop (который неплохо работает, но совсем не предотвращает ореолы и потому неприменим для сильного повышения резкости).

Шаг Пять:

Последний ползунок повышения резкости, **Masking** (Маскирование), представляется мне из всех самым удивительным, потому что позволяет точно управлять, где применить повышение резкости. Например, одними из наиболее сложных для повышения резкости являются объекты, которые должны быть мягкими, например, кожа на портрете ребенка или женщины, потому что повышение резкости подчеркивает текстуру, а это последнее, что вы хотите сделать. Но в то же время, вы должны детализировать области, требующие резкости – такие, как глаза, волосы, губы, брови, одежда и т.д. Так вот, ползунок **Masking** (Маскирование) позволяет работать только с ними – это тип маски не предназначен для коррекции кожи, а главным образом, для коррекции деталей, резкость которых должна быть повышена. Чтобы показать, как работает инструмент, переключимся на коррекцию портрета.



Шаг Шесть:

Первым делом, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), а затем щелкните-и-держите-нажатым курсор на ползунке **Masking** (Маскирование), и область изображения станет чисто белой (как показано здесь). Этот чисто белый экран свидетельствует, что повышение резкости применяется равномерно ко всем частям изображения и резкость повысится почти везде.





Шаг Семь:

По мере перетаскивания вправо ползунка **Masking** (Маскирование), участки снимка начнут делаться черными, и эти черные области исключаются из процесса добавления резкости, к которой мы стремимся. Сначала вы увидите небольшие пятна черных участков, но чем дальше вы перетаскиваете этот ползунок, тем больше областей, удаленных от кромок, станут черными, как показано здесь, где я перетащил ползунок **Masking** (Маскирование) в 76. В этом положении кожа на значительных участках полностью зачернена (тем самым, исключается повышение ее резкости), но области деталей с кромками, такие как глаза, губы, волосы, ноздри и внешний контур повышают резкость полностью (это области, все еще остающиеся белыми). Итак, области с нежной кожей, действительно гладкие, автоматически маскируются от добавления резкости.



Шаг Восемь:

Отпустив клавишу **Alt** (Mac: **Option**), вы увидите эффекты повышения резкости, и как показано здесь, области с деталями ясно видны и четко очерчены, но при этом кожа модели выглядит так, как если бы вообще не подвергалась повышению резкости. Теперь просто на заметку: Я использую ползунок **Masking** (Маскирование), только когда объект съемки более мягкой природы, текстуру которого мы не хотим чрезмерно подчеркивать. Окей, на следующей странице мы переключимся вновь к снимку двигателя и завершим его коррекцию повышением резкости.

СОВЕТ: Повышение резкости смарт-превью

Если вы применяете повышение резкости (или шумоподавление) к смарт-превью изображения с низким разрешением, выбранное значение может выглядеть правильным. Но когда вы вновь присоедините жесткий диск и он свяжется с оригинальным файлом с высоким разрешением, выбранная величина повышения резкости (или шумоподавления) на самом деле будет создавать значительно меньший эффект. Так что, имеет смысл отложить повышение резкости (и шумоподавление) до того момента, когда будете работать с оригинальным файлом.

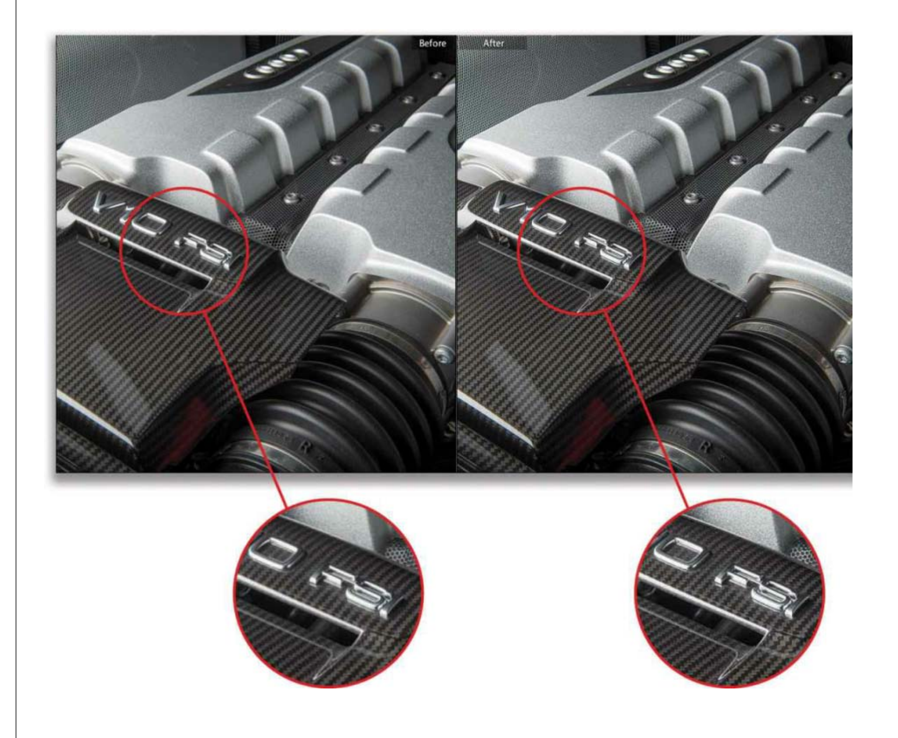
Шаг Девять:

Здесь я вновь открыл снимок двигателя, и поскольку вам уже известно, что делают все четыре ползунка, установите настройки, которые вам нравятся. Но если вас еще не вполне устраивает результат, используете превосходные пресеты повышения резкости, которые находятся в панели **Presets** (Параметры пресетов) в левой области панелей. Если вы зайдете в набор **Lightroom General Presets** (Общие пресеты), то найдете два пресета повышения резкости: один под названием **Sharpen-Scenic** (Резкость-пейзаж), и другой под названием **Sharpen-Faces** (Резкость-лица). Щелчок пресета **Scenic** (-пейзаж) устанавливает **Amount** (Значение) в 40, **Radius** (Радиус) в 0.8, **Detail** (Детали) в 35 и **Masking** (Маскирование) в 0 (убедитесь, как это подняло детальность из-за повышения резкости). Пресет **Faces** (-лица) является значительно более щадящим – он устанавливает **Amount** (Значение) в 35, **Radius** (Радиус) в 1.4, **Detail** (Детали) в 15 и **Masking** (Маскирование) в 60.



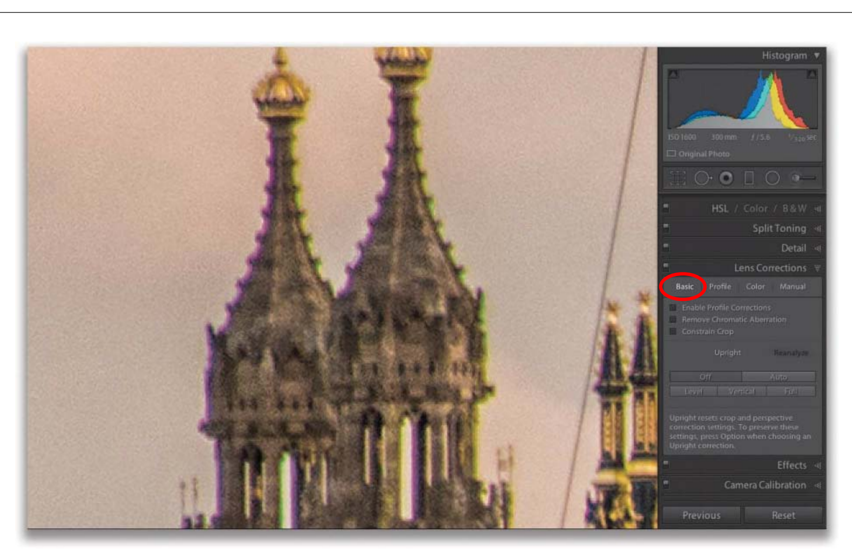
Шаг 10:

Здесь показано итоговое изображение **Before/After** (До/После). Я начал со щелчка пресета **Sharpen-Scenic** (Резкость-пейзаж), затем увеличил **Amount** (Значение) до 125 (большего, чем я обычно использую, но я утрировал его, чтобы наглядно продемонстрировать результаты в этой книге). Я установил **Radius** (Радиус) в 1.0 (что для меня обычно), **Detail** (Детали) в 75 (потому что снимок, с таким количеством деталей действительно делается значительно резче), и установил **Masking** (Маскирование) в 0 (потому что хочу повысить резкость во всех областях снимка одинаково – в нем нет области, которую я хотел бы оставить мягкой и с неувеличенной резкостью). Теперь, в этой точке, я сохранил бы эту настройку как свой собственный пресет **Sharpening-High** (Резкость-высокая), обеспечив к нему доступ единственным щелчком (как это сделать, вы изучили в Главе 5).



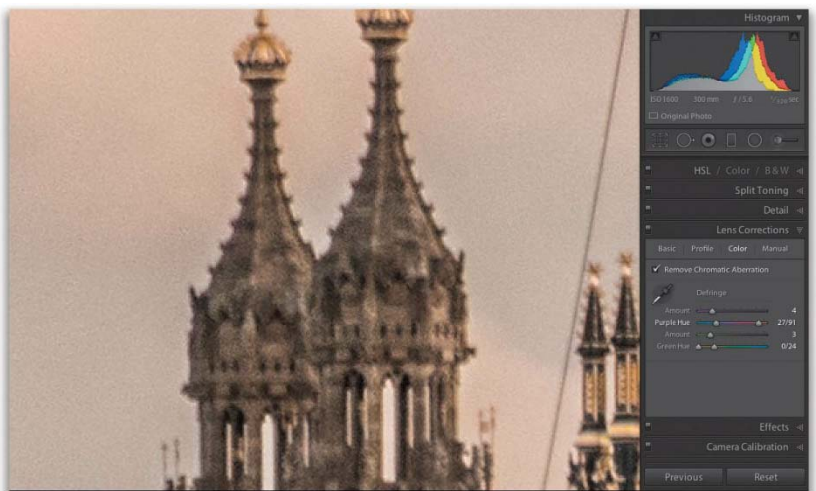
Раньше или позже, вы столкнетесь с ситуацией, когда ряд контрастных кромок объекта съемки будут иметь окружающий их красный, зеленый или, более вероятно, пурпурный цветной ореол или кромку (известные как "цветная аберрация"). Они чаще появляются (практически, при послеполуденном освещении) при съемках дешевой цифровой камерой (или хорошей камерой с дешевым широкоугольным объективом), но подобные проблемы время от времени могут возникать даже у хороших камер с хорошими объективами. К счастью, исправить их в Lightroom достаточно легко.

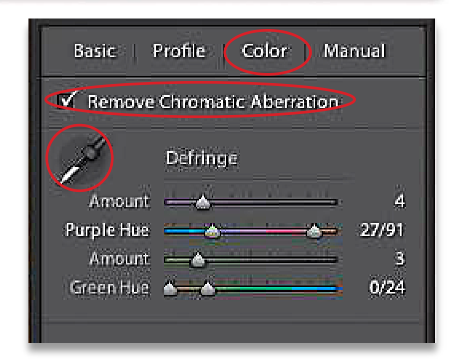
Исправление хроматической аберрации (или цветной окантовки)



Шаг Один:

Здесь я увеличил масштаб до заполнения превью одной из верхушек башни Виктории, в Лондоне. Здесь, на крупном плане изображения, видно, что как будто кто-то провел вдоль левой кромки тонким пурпурным маркером, а вдоль правой кромки – зеленым маркером. Если такое происходит с одним из ваших изображений, зайдите в панель **Lens Corrections** (Коррекция объектива) и щелкните вверху закладку **Basic** (Основные настройки) (выделена здесь красным овалом). Затем увеличьте масштаб области кромки с цветной окантовкой (я увеличил масштаб до 2:1), так чтобы вы могли видеть, как регуляторы корректируют кромку.





Шаг Два:

Установите галочку в окошке **Remove Chromatic Aberration** (Удаление хроматических аберраций), наверху панели (опция выделена также здесь, на нижнем рисунке, красным овалом). Если цель достигнута не полностью, то щелкните закладку **Color** (Цвет). Под надписью **Defringe** (Устранить бахрому), перетащите верхний ползунок **Amount** (Интенсивность) немного направо, чтобы удалить пурпурный край. Затем передвиньте ползунки **Purple Hue** (Оттенок [пурпурного – ***А.Л.***]) таким образом, чтобы все цвета остались между двумя кнопками ползунка. Сделайте то же самое с ползунками **Green Hue** (Оттенок зеленого) и его **Amount** (Значение), получив показанные здесь результаты. (Если и это до конца не поможет, используйте инструмент пипетка **Fringe Color Selector** (Выбор цвета бахромы) (выделен здесь внизу красным кружком). Щелкните этот инструмент, держите нажатой клавишу мыши и наведите его на участок бахромы. Сместите его в центр выпадающей палитры оттенков бахромы и удалите ее щелчком мыши. Повторите для других участков бахромы –***А.Л.***)

Основы калибровки камеры в Lightroom

Можно подумать, что некоторые камеры помечают снимки своей собственной цветной подписью в виде устойчивого цветного оттенка, и если ваша делает это, все снимки или выглядят красноватыми, или имеют небольшой зеленый оттенок в тенях, и т.п. Даже если камера создает точный цвет, вы можете хотеть скорректировать то, как Lightroom интерпретирует цвет RAW изображений. Процесс выполнения полной, точной калибровки камеры сложный и выходит за рамки этой книги, но я хотел показать вам, для чего используется панель **Camera Calibration** (Калибровка камеры) и дать вам еще один ресурс улучшения изображений.

Шаг Один:

Прежде, чем начать, я хочу оговорить – не следует считать калибровку камеры обязательным процессом. На самом деле, я думаю, большинство даже задумается над необходимостью выполнения базовой калибровки, потому что не видят сколь-нибудь заметной проблемы с цветом, чтобы о ней волноваться (и это хорошо. Однако всегда есть исключения из правил, не так ли?) Итак, здесь дано краткое описание самых главных приемов работы в панели **Camera Calibration** (Калибровка камеры). Откройте снимок, затем зайдите в панель **Camera Calibration** (Калибровка камеры) модуля **Develop** (Коррекции), расположенную в самом низу правой области панелей, как показано здесь (согласитесь, если бы Adobe считал, что она будет использоваться часто, то поместил бы ее где-то вверху, не так ли?).



Шаг Два:

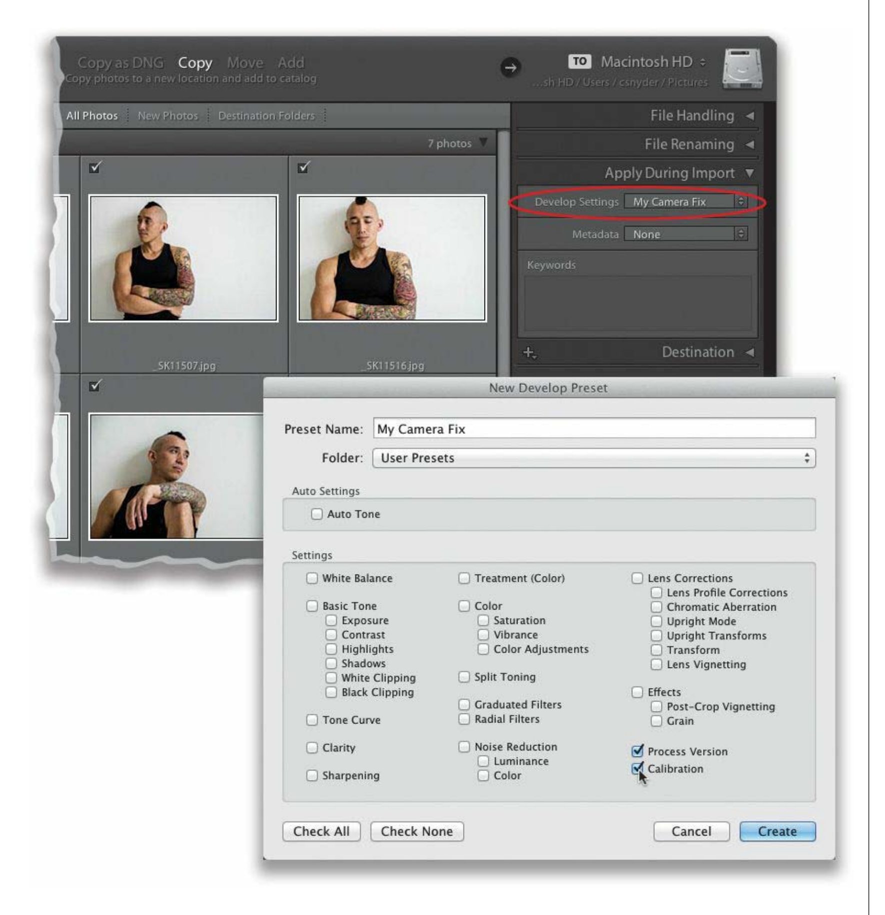
Самый верхний ползунок служит для коррекции любого оттенка, который камера добавила к теневым областям снимков. Если оттенок действительно присутствует, обычно он зеленый или пурпурный. Взгляните на цветную шкалу ползунка **Tint** (Оттенок). Глядя на нее, можно оценить, куда следует перетаскивать ползунок (к примеру, здесь я перетащил ползунок **Tint** (Оттенок) от зеленого к пурпурному, уменьшив в теневых областях все зеленоватые оттенки, хотя изменения в этом конкретном снимке и малозаметны).





Шаг Три:

Если проблемы с цветом не в тенях, то следует использовать ползунки секций **Red Primary** (Красный основной), **Green Primary** (Зеленый основной) и **Blue Primary** (Синий основной), чтобы корректировать параметры **Hue** (Оттенок цвета) и **Saturation** (Насыщенность) ползунками, которые находятся под названием каждого цвета. Скажем, камера делает снимки, в которых есть немного красного оттенка. Вы бы перетащили в секции **Red Primary** (Красный основной) ползунок **Hue** (Оттенок цвета) в сторону от красного, а если нужно уменьшить в снимке общую насыщенность красного, то перетащили бы в той же секции ползунок **Saturation** (Насыщенность) влево, до такого положения, чтобы цвет выглядел нейтральным (под нейтральным я подразумеваю, что серые должны выглядеть действительно серыми, а не красновато-серыми).



Шаг Четыре:

Когда изменения вас удовлетворят, нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+N** (Mac: **Command+Shift+N**), чтобы вызывать диалоговое окно **New Develop Preset** (Новый пресет коррекции). Присвойте имя пресету, щелкните кнопку **Check None** (Сбросить выбор), затем установите галочку в окошках **Calibration** (Калибровка) и **Process Version** (Версия процесса) и щелкните кнопку **Create** (Создать). Теперь, мало того, что вы сможете применять этот пресет в модуле **Develop** (Коррекции) и панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция), можно также применить его ко всем снимкам, которые вы импортируете из этой камеры, выбирая его из всплывающего меню **Develop Settings** (Установки коррекции) в окне импорта (также показанного здесь).

Примечание: Если вы хотите заняться полноохватным процессом калибровки камеры (который, между прочим, требует высокой квалификации, поскольку содержит много шагов и сложностей, которые нужно преодолеть), зайдите в `www.LightroomKillerTips.com` и в поле поиска введите Camera Calibration, и вы найдете ссылку на видео Мэтта Клосковски (Matt Kloskowski) (которое он создал для меня как дополнение к этой книге), подробно описывающее весь процесс.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Использование окна *Превью* панели *Детализация* для удаления пятен



Окно превью панели **Detail** (Детализация) было спроектировано, чтобы давать 100 %-е (1:1) представление изображения и показывать эффекты повышения резкости и шумоподавления. Но оно прекрасно работает также при удалении пятен, потому что вы оставляете главное изображение в размере **Fit in Window** (Подгонка по размеру главного окна на экране), и вместе с тем видите в увеличенном масштабе, в окне превью панели **Detail** (Детализация), область, которую исправляете.

▼ Всегда можно начать заново – даже с виртуальной копией

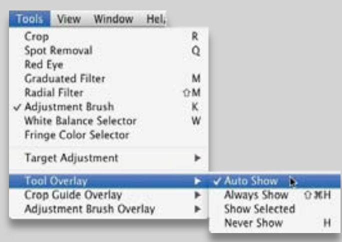


Поскольку ни одна правка Lightroom не применяется к реальному снимку, пока вы физически не оставите Lightroom (переключаясь в Photoshop или экспортируя снимок, как JPEG или TIFF), вы можете всегда начать всё заново, щелкнув кнопку **Reset** (Сброс) внизу правой области панелей. Еще лучше, если вы работали над снимком и сделали виртуальную копию: вы можете даже сбросить виртуальную копию к тому виду изображения, когда вы только импортировали его в Lightroom.

▼ Еще одна стратегия удаления шума

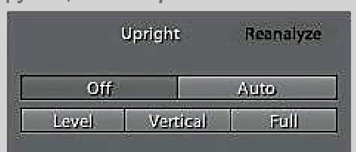
Инструменты секции **Noise Reduction** (Подавление шума) в панели **Detail** (Детали), работают сравнительно неплохо, но если вы не довольны ими или они не работают в вашем случае, опробуйте то, что я делал в предыдущих версиях Lightroom: перейдите в Photoshop и используйте плагин под названием Noiseware Professional, который работает на удивление хорошо. Вы можете загрузить его пробную копию с веб-сайта www.imagenomic.com и установить ее в Photoshop (таким образом, вы переключились бы с Lightroom в Photoshop, запустили бы плагин Noiseware, используя его превосходные встроенные пресеты, а затем сохранили бы файл и возвратились в Lightroom).

▼ Что делать, если нельзя увидеть кисть



Если вы начинаете закрашивание и не видите кисть или опорные точки, которые она создает, зайдите в меню и выполните команду **Tools > Tool Overlay > Auto Show** (Инструменты > Отображение инструментов > Автоматически). При этом опорные точки исчезают, когда курсор находится вне снимка, но если вы наводите курсор обратно на снимок, чтобы начать закрашивать, они вновь появляются.

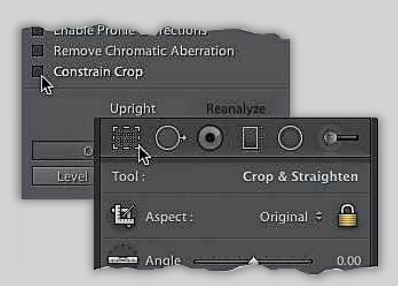
▼ Как я на практике использую функцию *Выпрямление*



Хотя я описал здесь в книге каждое из автоисправлений, выполняемых функцией Upright *(Выпрямление)*, и вы можете сделать правильный выбор, на практике легче просто щелкнуть каждую из четырех кнопок и выбрать ту, которая даст лучший визуальный результат. Это отнимает всего четыре секунды – вместо того, чтобы пытаться логически решить, какой из этих четырех вариантов сделал бы надлежащее исправление, просто опробуйте каждый и выберите тот, который будет лучшим на ваш взгляд. Достаточно простой и эффективный способ.

▼ Темное место в работе *Ограничение обрезки* в функции *Выпрямление*

Мне нравится функция **Constrain Crop** (Ограничение обрезки) тем ,что когда я ее включаю, она автоматически обрезает все



белые пограничные области, которые остаются от автоисправления ***Upright*** *(Выпрямление).* Однако есть небольшая заковыка. Если я решу, что мне не нравится способ, которым обрезано изображение (или я хочу видеть больше вверху или с боков изображения), и просто сниму галочку в окошке **Constrain Crop** (Ограничение обрезки), то это не позволит мне отменить обрезку. Фактически, удаление галочки в этом окошке (как только процесс запустится) не делает ничего вообще. Вы должны снять галочку в этом окошке, затем щелкнуть инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование) в панели инструментов, и только тогда это покажет вам всё предварительно обрезанное изображение с границами обрезки, позволяя сделать обрезку самостоятельно. Вот что я хотел бы донести до вас.

▼ Исправление *Авто* функции *Выпрямление* автоматически обрезает изображение

Щелкая кнопку **Auto** (Авто) функции **Upright** *(Выпрямление)* для исправления проблем перспективы, вы сообщаете Lightroom: "Сделай работу полностью", и он обычно автоматически обрезает изображение, как будто вы включили функцию **Constrain Crop** (Ограничение обрезки) (даже если вы этого не делали). Между прочим, вы заметили, что я сказал "обычно" автоматически обрезает изображение. Иногда, в зависимости от изображения, Lightroom этого не делает. Еще одна вещь: если обрезка делается автоматически, вы вообще больше не можете ее корректировать – даже если щелкнете инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование), то это не покажет вам оригинальное необрезанное изображение. Вы можете только обрезать обрезанное изображение, если только не вернетесь в **Upright** *(Выпрямление)* и – или снимете галочку в окошке, или выберите другую кнопку автоисправления **Upright** *(Выпрямление)* – не кнопку **Auto** (Автоматически), а кнопку **Vertical** (Вертикаль) или кнопку **Full** (Полный). Это странно, на это то, что есть.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Хранение вашей обрезки, готовой к использованию, при работе в функции *Выпрямление*



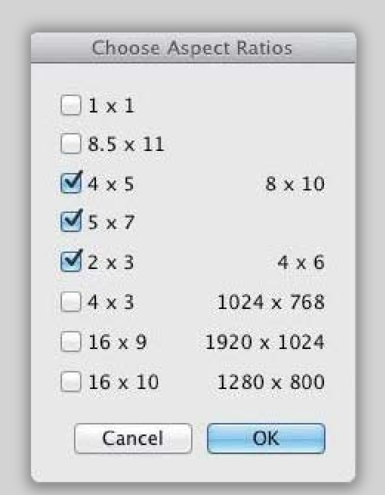
Этот совет на самом деле появляется прямо в панели **Upright** *(Выпрямление)*, но я говорил с такой массой народу, не обратившего на него внимание, что счел его достойным упоминания. Если вы уже обрезали изображение, а затем используете Upright *(Выпрямление)*, это автоматически удаляет вашу обрезку. Если вы хотите сохранить свою обрезку готовой к использованию, но также использовать **Upright** *(Выпрямление)*, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), а затем щелкните одну из кнопок функции **Upright** *(Выпрямление)*.

▼ Новый набор кадрирования отпечатков общеупотребимых размеров



Lightroom уже располагал различными средствами кадрирования, такими как сетка, правило третей, золотая спираль и прочее, но в Lightroom 5 появилось новое важное средство, которое показывает пропорции кадрирования при печати (такие как обрезка 5x7, 2x3 и т.д.). Чтобы активировать этот набор для кадрирования, щелкните инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование) (**R**), а затем нажимайте букву **O**, пока не увидите кадр с пропорциями.

▼ Пользовательская настройка инструмента *Пропорции*

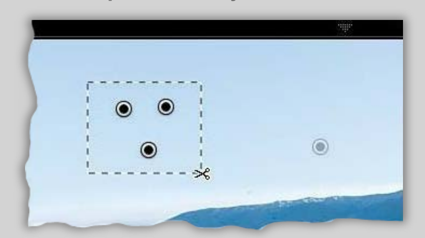


Вы не ограничены теми пропорциями печати, которые Adobe выбрал для нового набора **Aspect Ratio** (Пропорции) инструмента **Crop Overlay** (Кадрирование) (**R**). Чтобы выбрать нужные вам пропорции, зайдите в панель меню (в модуле **Develop** (Коррекции) и выполните команду **Tools > Crop Guide Overlay > Choose Aspect Ratios** (Инструменты > Сетка при обрезке > Выбрать пропорции). Откроется диалоговое окно **Choose Aspect Ratio** (Выбор пропорций), где вы можете выбрать, какие из размеров пресета хотели бы показать.

▼ Как скрыть неиспользуемые элементы кадрирования

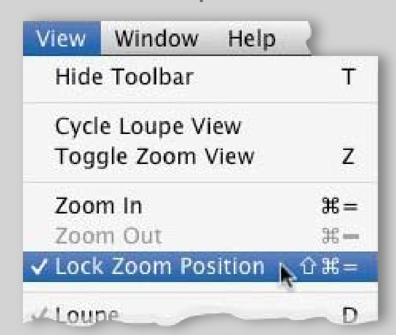
При активном инструменте **Crop Overlay** (Кадрирование), каждое нажатие на букву **O** переключает вас к следующему элементу набора наложений (**Thirds** (Трети), **Golden Spiral** (Золотая спираль), новый набор **Aspect Ratios** (Пропорции), и так далее), но если вы знаете, что часть их вами никогда не используется, то можете скрыть их (и тем самым, сократить время циклического переключения, чтобы добраться до того, который вам нужен сейчас, верно ведь?). Для этого зайдите в панель меню и выполните команду **Tools > Crop Guide Overlay > Choose Overlays to Cycle** (Инструменты > Сетка при обрезке > Выбрать наложения для повторного цикла). Откроется диалоговое окно **Cycled Overlays** (Наложения в цикле), где вы можете выбрать, какой (или какие) элемент (-ты) набора вы хотите скрыть.

▼ Одновременное удаление пятен



Если вы исправили несколько областей на снимке, используя инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) (возможно, вы использовали его, чтобы удалить последствия попадания пыли на сенсор или загрязнения объектива), то можете отменить исправление любого отдельного пятна, нажимая-и-удерживая-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкая это пятно. Чтобы удалить сразу несколько исправлений, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt**, но после этого сделайте выделение вокруг пятен, исправления которых вы хотите удалить, и это немедленно удалит все исправления в выделенной области. Если вы хотите сразу удалить вообще все исправления, просто щелкните надпись-кнопку **Reset** (Сброс) внизу панели инструмента **Spot Removal** (Удаление пятен).

▼ Как заставить Lightroom запомнить, в какой точке увеличен масштаб изображения



Если вы хотите, чтобы Lightroom помнил величину масштаба изображения и точку выполнения масштабирования при переходе от одного изображения к другому, зайдите в панель меню и выполните команду **View > Lock Zoom Position** (Вид > Фиксировать масштаб). Теперь, когда вы сменяете изображение и щелкаете для изменения масштаба, это автоматически изменит масштаб изображения до одной и той же величины и положения. Это удобно при сравнении оной и той же области у нескольких изображений.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/5 сек | Фокусное расстояние: 28 мм | Диафрагма: f/7.1



ГЛАВА 8

EXPORTING IMAGES
(ЭКСПОРТ ИЗОБРАЖЕНИЙ)
сохранение в форматах JPEG, TIFF и других

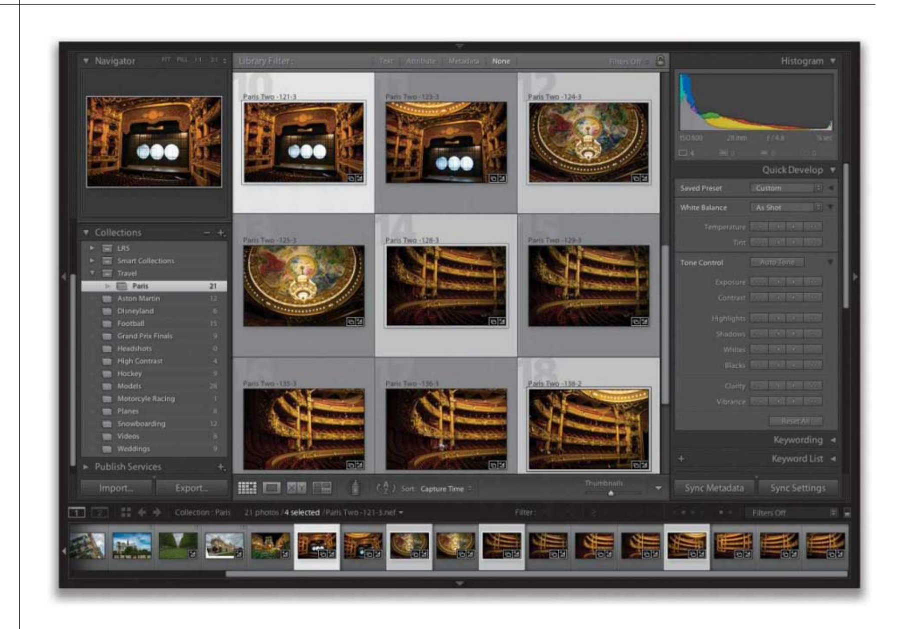
Читатель, если и есть более захватывающая глава, чем с описанием, как сохранить снимок в формате JPEG, я не могу ждать, пока дойдет до нее, потому что она содержит действительно важный материал. Хорошо, я буду первым, кто признает, что хоть она, возможно, не принадлежит к невероятно интригующим главам, всё-таки она куда содержательнее, чем сохранение снимков в формате JPEG. Да, это так – она также описывает сохранение снимков в формате TIFF. Хорошо, я понял, о чем она (ну же – вы знаете, о чем я), но в действительности она ближе к этому процессу, чем можно бы подумать, так что если вы потратите всего несколько минут на чтение этой короткой главы, обещаю вам, что оно окупится в будущем за счет сэкономленного времени и повышенной производительности. Теперь, в этот момент, вы могли бы подумать: "Эй, Скотт, остальная часть действительно в какой-то мере полезна. А что с введением в главу?" Честно, я не знаю, как оно просочилось сюда, но могу только сказать (и я абсолютно искренен), что писал его глубокой ночью, и если временами не обращал внимания, какая-либо полезная информация исчезала в этих введениях в главы, делая их совершенно бесполезными. Я прилагаю все усилия, чтобы эти введения в главы оставались совершенно раскрепощенными (не могу сказать вам, сколько раз я мог использовать слово "раскрепощенные" в предложении, так что сейчас я просто балдею), но иногда, вопреки собственному желанию, что-то начинает приобретать смысл, и прежде, чем я опомнюсь, пишется что-то полезное. Я пытаюсь схватить это нечто в процессе редактирования копированием-и-вставкой целого введения к главе *Генератор имени сутенера* (четырежды в одной книге!), а потом результаты скопированы-и-вставлены сюда как итоговая сокращенная версия для печати. Имейте в виду, я действительно стараюсь.

Сохранение фотографий в формате JPEG

Поскольку в Lightroom нет команды **Save** (Сохранить) (как в Photoshop), один из самых частых вопросов, задаваемых мне, звучит: "Как сохранить снимок в формате JPEG?" Так вот, в Lightroom вы не сохраняете его как JPEG -- вы экспортируете его как JPEG (или TIFF, или DNG, или Photoshop PSD). Это простой процесс, и в Lightroom добавлен ряд опций автоматизации, которые действуют только при экспорте снимков.

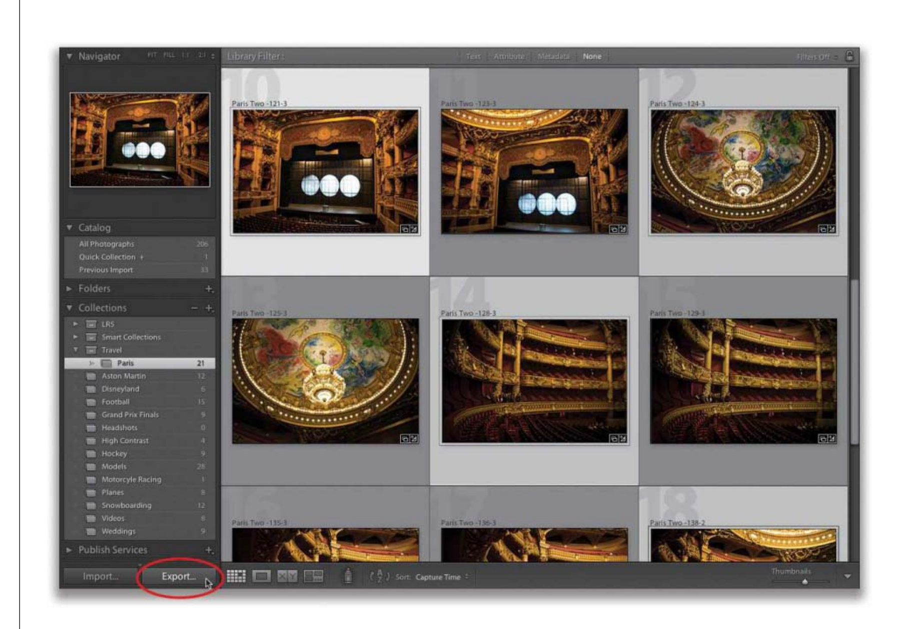
Шаг Один:

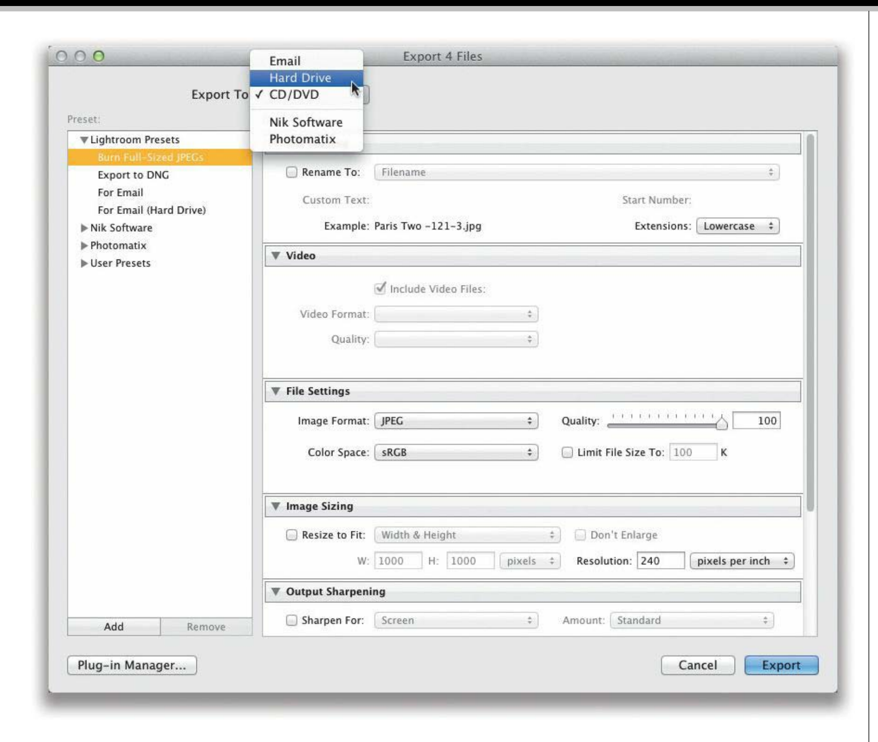
Начните с выбора снимка (-ов), которые вы хотите экспортировать как JPEG (или TIFF, PSD, или DNG). Вы можете сделать это или в представлении **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека), или в панели **Filmstrip** (Кинопленка) любого другого модуля быстрой клавишей **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command +щелчок-мыши**) всех снимков, которые вы хотите экспортировать (как показано здесь).

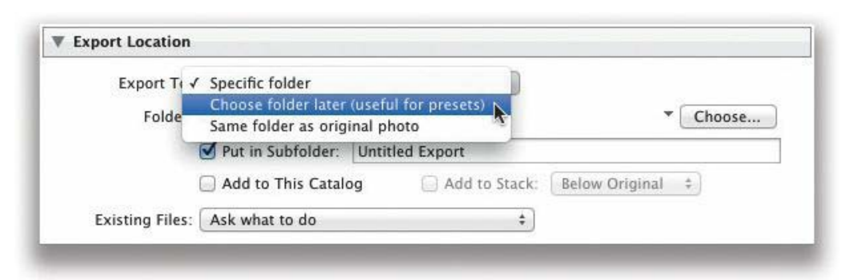


Шаг Два:

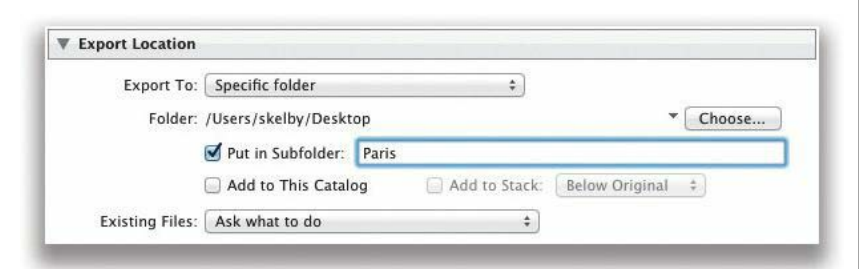
Если вы находитесь в модуле **Library** (Библиотека), щелкните кнопку **Export** (Экспорт) внизу левой области панелей (выделенную здесь красным овалом). Находясь в другом модуле и выбирая снимки для экспорта в панели **Filmstrip** (Кинопленка), используйте быструю клавишу **Ctrl+Shift+E** (Mac: **Command+Shift+E**). В том и другом случае открывается диалоговое окно **Export** (Экспорт) (показанное в следующем шаге).







*Выберите во всплывающем меню **Export To** (Экспорт), где сохранить экспортируемые изображения*



*Установите галочку в окошке **Put in Subfolder** (Поместить в подпапку), чтобы сохранить изображения в отдельной подпапке*

Шаг Три:

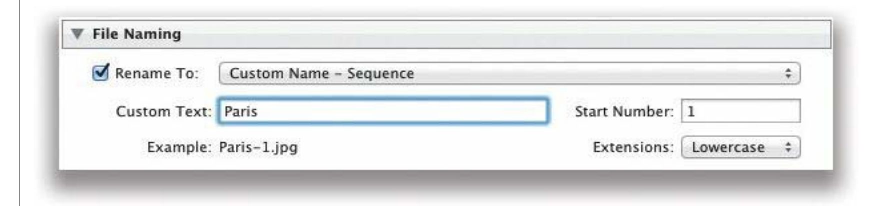
С левой стороны диалогового окна **Export** (Экспорт), в панели **Presets** (Задачи), Adobe поместил ряд пресетов экспорта, основное назначение которых – не заполнять диалоговое окно каждый раз с нуля. Lightroom поставляется с несколькими пресетами от Adobe, но реальная сила этого набора проявляется, когда вы создадите свои собственные пресеты, (которые появятся под заголовком **User Presets** (Пресеты пользователя)). Встроенные **Lightroom Presets** (Пресеты Lightroom) – это, по крайней мере, хорошая стартовая точка для создания своих собственных. Поэтому щелкните опцию **Burn Full-Sized JPEGs** (Прожиг JPEG-файлов), и это заполнит панель **Export # Files** (Экспорт файлов (# шт.)), где **#** – количество экспортируемых файлов, рядом типовых настроек, которые можно использовать, чтобы экспортировать снимки как JPEG-файлы и прожечь их на диске. Однако мы выберем эти настройки таким образом, чтобы экспортировать файлы, куда и как нам надо, затем сохраним пользовательские настройки как пресет, и в результате нам не нужно будет каждый раз проходить через всё это. Если нужно сохранить JPEG-файлы, вместо прожига на диск, просто в папке компьютера, перейдите вверх диалогового окна и из всплывающего списка **Export To** (Экспорт) выберите **Hard Drive** (Жесткий диск), как показано здесь.

Шаг Четыре:

Начнем сверху диалогового окна. Во-первых, вы должны сообщить Lightroom, в секции **Export Location** (Место экспорта), где сохранить эти файлы. Если вы щелкнете вверху этой секции всплывающий список **Export To** (Экспорт) (как показано здесь, вверху), это вызовет список типовых мест, где вы могли бы хранить свой файл. Выбор **Choose Folder Later** (Выбрать папку позже) удобен при создании пресетов, потому что позволяет выбирать папку по ходу их создания. Если вы хотите выбрать папку, которой нет в этом списке, выберите **Specific Folder** (В указанную папку), затем щелкните кнопку **Choose** (Выбрать), чтобы переместиться в нужную папку. Есть также опция сохранения их в отдельной подпапке – **Put in Subfolder** (Поместить в подпапку) – как я сделал здесь, внизу. Итак, теперь изображения появятся на моем рабочем столе в папке *Paris*. Если они – RAW-файлы, а вы хотите экспортировать их как JPEG-файлы, добавленные в Lightroom, установите галочку в окошке **Add to this Catalog** (Добавить этот каталог).

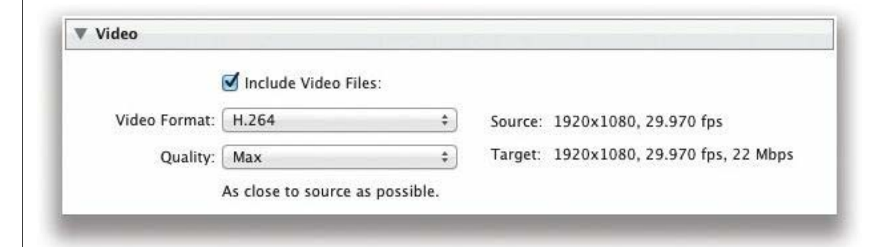
Шаг Пять:

Следующая по направлению вниз секция, **File Naming** (Переименование файлов), именует файлы похоже на то, как вы изучали в Главе 1 об импорте. Если вы не хотите переименовывать экспортируемые файлы, а хотите сохранить их текущие имена, оставьте пустым окошко для галочки **Rename To** (Заменить имя на). В противном случае установите в нем галочку и из всплывающего меню выберите **Filename** (Имя файла). Если вы хотите переименовать файлы, выберите один из встроенных шаблонов, а если вы создали пользовательский шаблон именования файла (мы изучали, как это сделать, в Главе 1), то он также появляется в этом списке. В нашем примере я выбрал опцию **Custom Name – Sequence** (Имя файла - Порядковый номер) (которая автоматически добавляет последовательное число, начиная с 1, в конец пользовательского имени). Затем я назвал эти снимки просто "Paris", таким образом, итоговые названия снимков будут Paris-1, Paris- , и так далее. Есть также всплывающий список **Extentions** (Регистр) выбора опции **Uppercase** (Прописные) или **Lowercase** (Строчные), определяющих, появляется ли расширение файла прописными буквами (.JPG) или строчными буквами (.jpg).



Шаг Шесть:

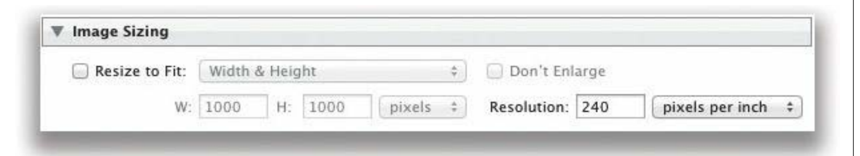
Скажем, вы экспортируете целиком всю коллекцию изображений, и в этой коллекции есть ряд видеоклипов, снятых цифровой зеркальной камерой. Если вы хотите включить их в экспорт, в секции **Video** (Видео) установите галочку в окошке **Include Video Files** (Включить видеофайлы) (как показано здесь). Под этим окошком, из выпадающего меню **Video Format** (Формат видео), выберите видео формат (**H.264** существенно сжат и используется для воспроизведения на мобильном устройстве; **DPX** обычно используется для визуальных эффектов). Затем выберите опцию **Quality** (Качество) видео: **Max** (Макс.) обеспечивает качество возможно близкое к оригинальному видео, а **High** (Высокое) достаточно хорошее, но может работать с уменьшением видео-битрейта. Выберите опцию **Medium** (Среднее), если собираетесь отправить видео в сеть или если намерены просматривать его на высококачественном планшете. Выберите **Low** (Низкое) для просмотра на всех других мобильных устройствах. В строке **Target** (Цель), справа от всплывающего списка **Quality** (Качество), вы можете видеть размер и бит-рейт для различных выбранных форматов и качества. Конечно, если при экспорте видео отсутствуют, эта секция будет тусклой и недоступной.





Шаг Семь:

В секции **File Settings** (Файловый формат), во всплывающем списке **Image Format** (Формат), вы выбираете, в каком файловом формате сохранить снимки (поскольку мы выбрали пресет **Burn Full-Sized JPEGs** (Прожиг JPEG-файлов), здесь уже выбран формат **JPEG**, но вы можете выбрать опции **TIFF**, **PSD**, **DNG**, а если у вас есть **RAW** файлы, то можете выбрать опцию **Original** (Оригинал), чтобы экспортировать оригинальный RAW снимок). Поскольку мы сохраняем файл как JPEG, появляется ползунок **Quality** (Качество). (Чем выше качество, тем больше размер файла), и я обычно выбираю значение качества 80, которое, по-моему, обеспечивает хороший компромисс между размером файла и качеством. Если я отправляю эти файлы кому-либо не для Photoshop, то выбираю цветовое пространство **sRGB**. Если выбраны форматы **PSD**, **TIFF**, или **DNG**, появляются их опции (предоставляя возможность выбора параметров цветового пространства, битовой глубины и сжатия).



*Если не нужно уменьшать первоначальный размер изображения, секцию **Image Sizing** (Размер изображения) можно пропускать целиком*

Шаг Восемь:

По умолчанию Lightroom предполагает, что вы будете экспортировать снимки в их полном, оригинальном размере. Чтобы сделать их меньшими, в секции **Image Sizing** (Размер изображения) установите галочку в окошке **Resize to Fit** (Подогнать размер), затем введите в поля ширины **W** (Ш), высоты **H** (В) и **Resolution** (Разрешение) значения, какие вы хотите. В верхнем всплывающем списке можно выбрать опции подгонки размеров в пикселах: по длинной стороне изображения, по короткой стороне или числу мегапикселов в изображении.

Шаг Девять:

Кроме того, если эти изображения печатаются в другом приложении или будут отправлены в сеть, вы можете повысить резкость, установив галочку в окошке **Sharpen For** (Резкость для) в секции **Output Sharpening** (Резкость вывода). Это вызовет правильное повышение резкости в зависимости от того, предназначаются ли снимки только для экранного показа (если выбрана опция **Screen** (Экрана)) или печати (тогда следует выбрать тип бумаги – **Glossy Paper** (Глянцевая бумага) или **Matte Paper** (Матовая бумага) – на которой будут напечатаны снимки). Для струйной печати я обычно выбираю **Amount** (Значение) **High** (Высокое), которое в экранном представлении чересчур завышает резкость, но на бумаге дает в нужный результат (для сети я выбираю значение **Standard** (Стандарт)).

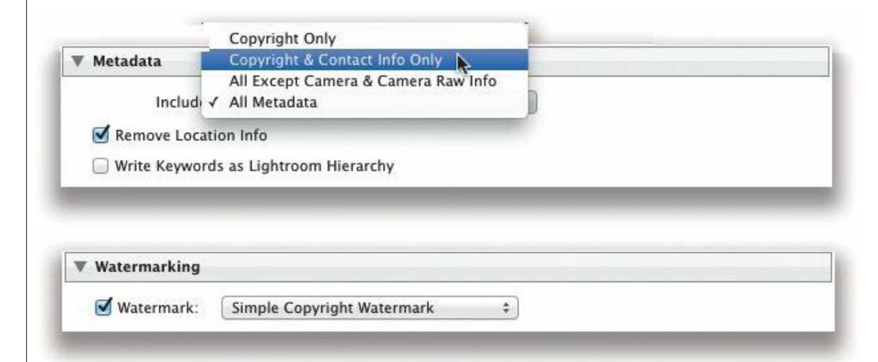


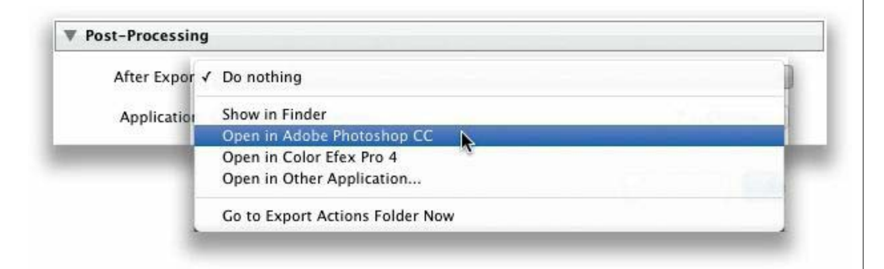
*Можно добавить опции **Output Sharpening** (Резкость вывода), куда бы ни выводились изображения – на экран (в сеть или на слайд-шоу) или на печать*

Шаг 10:

Работу в секции **Metadata** (Метаданные) начните с выбора, какие метаданные должны быть экспортированы вместе с изображениями: **All Metadata** (Всё); **All Except Camera & Camera Raw Info** (Всё кроме камеры и информации Camera Raw) (эта опция скрывает все настройки экспозиции, регистрационный номер камеры и другие данные, которые, по вашему мнению, клиентам знать не следует); только ваше авторское право **Copyright Only** (Только Copyright); **Copyright & Contact Info Only** (Только Copyright и контактную информацию) (если вы включаете свое авторское право, вы, вероятно, захотите указать, как связаться с вами тем, кто захочет использовать ваш снимок). Если вы выбираете *Всё* или *Всё кроме камеры и информации Camera Raw*, то можете также удалить все данные о GPS, устанавливая галочку в окошке **Remove Location Info** (Удалить метаданные местоположения).

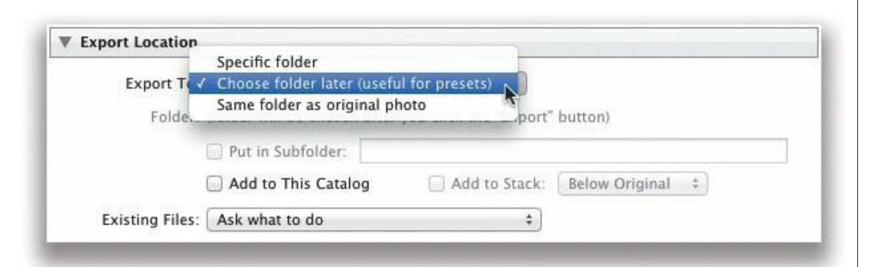
Следующая секция позволяет добавить в экспортируемые изображения отображаемый водяной знак, который вы создали (создание водяных знаков подробно описано в следующем разделе). Чтобы добавить водяной знак к каждому экспортируемому изображению, установите галочку в окошке **Watermark** (Водяной знак), затем из всплывающего меню выберите опцию **Simple Copyright Watermark** (Старый copyright) или ваш собственный сохраненный водяной знак.





Шаг 11:

Последняя секция, **Post-Processing** (Постобработка), в которой вы устанавливаете, что происходит после экспорта файлов из Lightroom. Если вы выберете опцию **Do nothing** (Ничего не делать) (из всплывающего меню **After Export** (После экспорта)), они просто сохраняются в той папке, которую вы выбрали для сохранения в начале. Если вы выберете опцию **Open in Adobe Photoshop** (Открыть в Adobe Photoshop), то они автоматически открываются в Photoshop после экспорта. Вы можете также принять решение открыть их в другом приложении или в плагине Lightroom. Опция **Go to Export Actions Folder Now** (Перейти в папку для экспорта) открывает папку, где Lightroom хранит ваши экспортные действия. Так, если вы хотите запустить пакетное действие от Photoshop, то могли бы создать дроплет и поместить его в эту папку. Тогда этот дроплет появился бы во всплывающем меню **After Export** (После экспорта), и выбор его откроет Photoshop и будет управлять вашим пакетным действием на всех снимках, которые вы экспортировали из Lightroom.(*Примечание:* Я рассказываю, как создать пакет операций, в Главе 9, на странице 318).

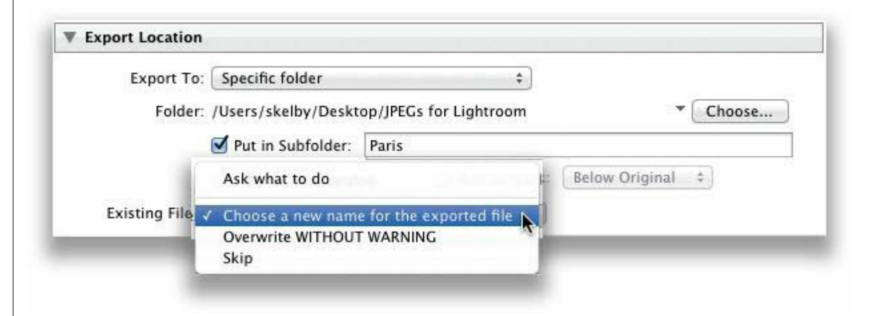


Шаг 12:

Теперь, выполнив необходимые настройки, давайте сохраним эти настройки как ваш собственный пресет. Таким образом, в следующий раз, когда вы захотите экспортировать JPEG, не нужно будет снова выполнять эти шаги. Далее, имеются некоторые изменения, которые, по моему мнению, сделают пресет более эффективным. Например, если бы вы сохранили это как пресет прямо сейчас, то при его использовании для экспорта других снимков как JPEG, они будут сохранены в той же самой папке Paris. Вместо этого здесь хорошо бы выбрать опцию **Choose Folder Later** (Выбрать папку позже) (как показано здесь) – мы обсуждали это еще в Шаге Четыре.

Шаг 13:

Если вы сохраняете экспортируемые файлы JPEG всегда в определенной папке, возвратитесь в секцию **Export Location** (Место экспорта), щелкните кнопку **Choose** (Выбрать) и выберите эту папку. Но что будет, если вы экспортируете снимок JPEG в эту папку, а в ней уже есть снимок с тем же именем (возможно, от предыдущего экспорта)? Должен ли Lightroom просто автоматически записать новый файл, который вы экспортируете теперь, поверх существующего, или предоставлять возможность дать этому новому файлу другое имя, тем самым не удаляя файл, уже имеющийся в этой папке? Вы можете выбрать, как Lightroom решает эту проблему, используя всплывающее меню **Existing Files** (Если файл существует) (показанное здесь). Я выбираю опцию **Choose a New Name for the Exported File** (Выбрать другое имя для файла экспорта) (как показано здесь). Тем самым я исключаю случайную запись поверх файла, который хочу сохранить. Между прочим, при выборе опции **Skip** (Пропустить), если в этой папке уже находится файл с таким же именем, изображение не экспортируется, а просто пропускается.

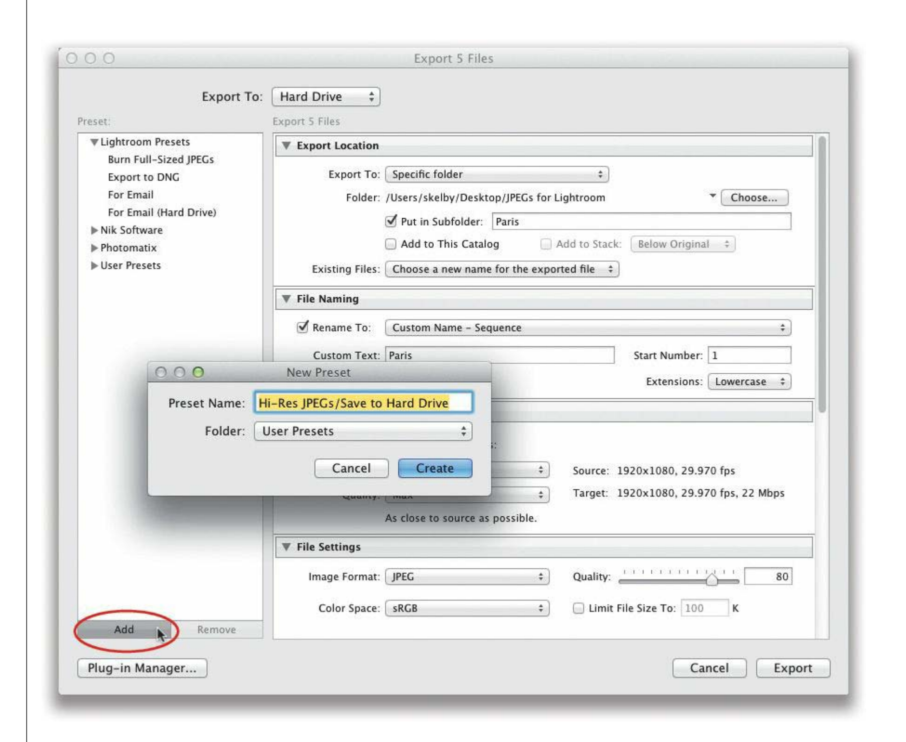


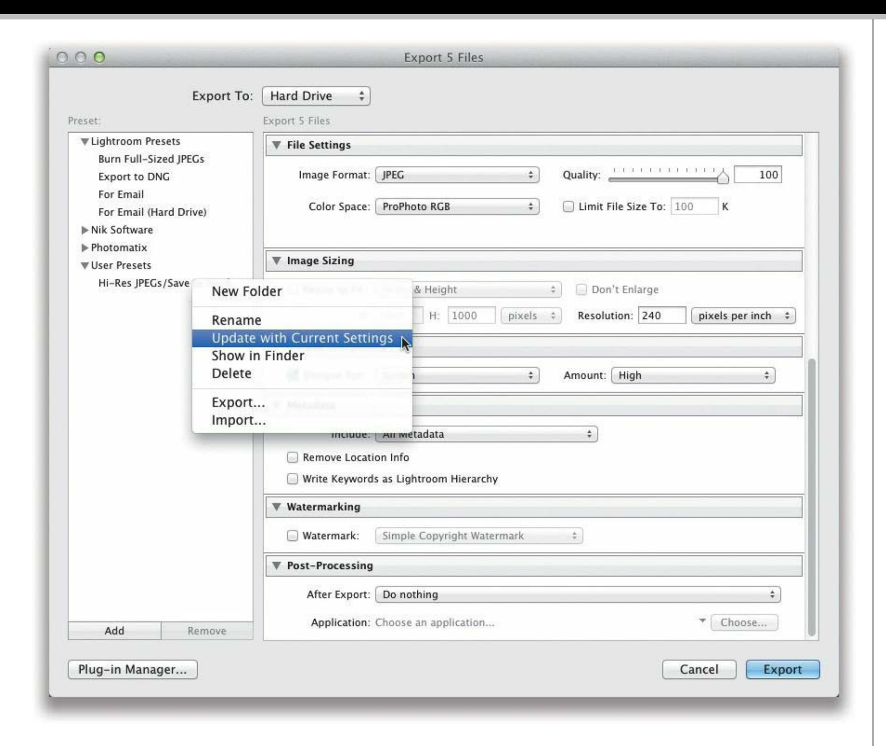
СОВЕТ: Используя пресет, переименовывайте файлы

Прежде, чем экспортировать снимки, удостоверьтесь, что даете своим файлам новое пользовательское имя, в противном случае снимки с игры в хоккей будут называться Toronto-1.jpg, Toronto-2.jpg, и так далее.

Шаг 14:

Теперь вы можете сохранить свои пользовательские настройки как пресет: щелкните кнопку **Add** (Добавить) в нижнем левом углу диалогового окна (выделенную здесь красным овалом), и затем присвойте имя вашему новому пресету (в данном случае я именовал его Hi-Res JPEGs/Save to Hard Drive *(JPEG-файлы с высоким разрешением/Сохранять на жестком диске)*. Это имя точно сообщает мне, что и куда я экспортирую).

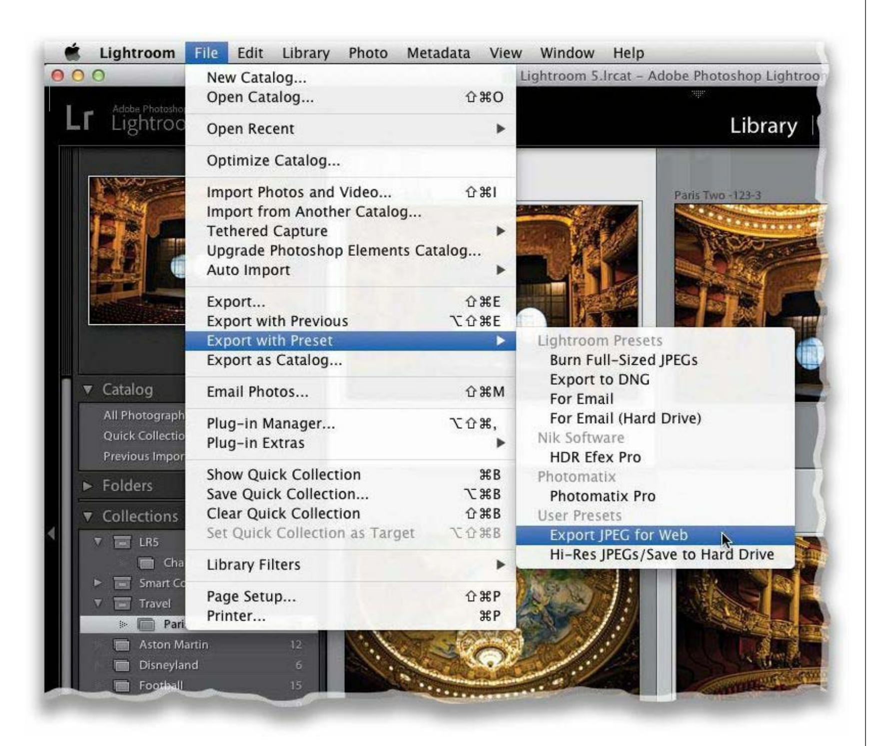




Шаг 15:

Как только вы щелкнете кнопку **Create** (Создать), пресет добавится к секции **Preset** (Задача) (на левой стороне диалогового окна, в список **User Presets** (Пресеты пользователя)), и в дальнейшем достаточно щелкнуть, чтобы экспортировать JPEG-файлы с рассмотренными настройками. Если вы хотите внести изменения в свой пресет (как в данном случае сделал я, изменив **Color Space** (Цветовое пространство) на **ProPhoto RGB** и сняв галочку в окошке **Watermark** (Водяной знак)), то можете обновить его в соответствии с текущими настройками, щелкая правой кнопкой мыши по пресету и выбирая из контекстного меню опцию **Update with Current Settings** (Обновить текущие настройки) (как показано здесь).

Здесь удобно создать еще один пользовательский пресет – для экспорта JPEG-файлов в веб-галереи онлайн. Чтобы сделать это, в секции **Image Sizing** (Размер изображения) уменьшите **Resolution** (Разрешение) до 72 пкс/дюйм, в секции **Output Sharpening** (Резкость вывода) измените опцию выпадающего списка **Sharpen For** (Резкость для) на **Screen** (Экрана) и установите **Amount** (Значение) в **Standard** (Стандарт), а также, при желании, установите галочку в окошке **Watermark** (Водяной знак), чтобы предотвратить несанкционированное использование своих изображений. Затем нужно щелкнуть кнопку **Add** (Добавить), чтобы создать новый пресет под условным названием Export JPEG for Web *(Экспорт JPEG для Web).*



Шаг 16

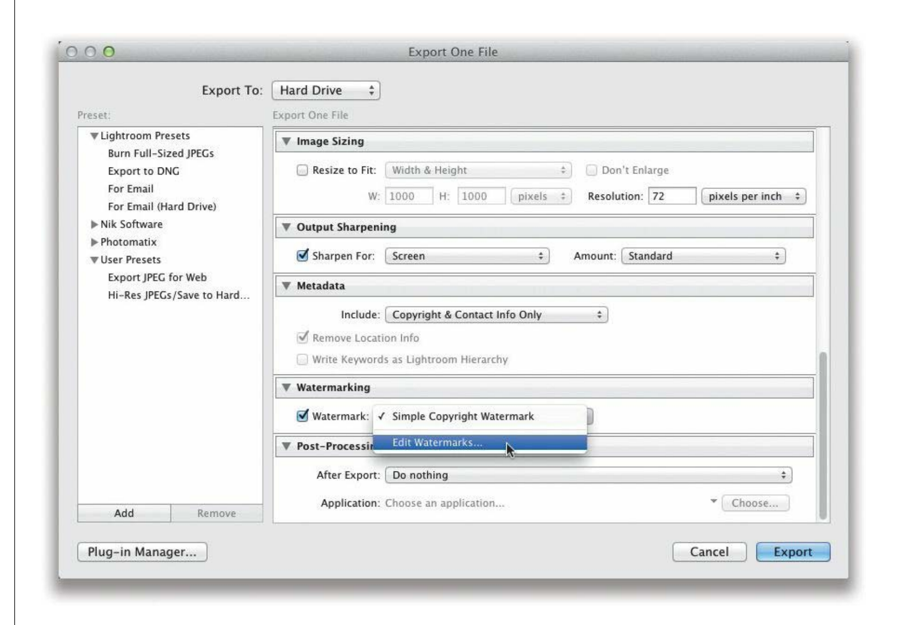
Теперь, создав свои собственные пресеты, вы можете экономить время и вообще опустить вызов диалогового окна **Export** (Экспорт файла): просто выберите снимки, которые нужно экспортировать, затем зайдите в меню **File > Export with Preset** (Файл > Экспорт с пресетом) и выберите нужный вам пресет экспорта (в этом примере я выбираю пресет Export JPEG for Web из списка пользовательских пресетов). Этот способ просто запускает экспорт снимков без дальнейшего вашего участия. Ну не замечательно ли?

Добавление водяного знака к изображениям

Если изображения выставлены в сети, нет эффективных средств против того, чтобы взять их и использовать в чужих проектах (к сожалению, это происходит каждый день). Один из способов ограничить несанкционированное использование изображений, состоит в том, чтобы поместить в них видимый водяной знак. Тогда, если кто-то использует их, всем будет ясно, что они украли чью-то работу. Кроме того, помимо защиты, многие фотографы используют видимый водяной знак в качестве бренда и маркетинга их студии. Здесь рассказывается о том, как установить ваш собственный водяной знак.

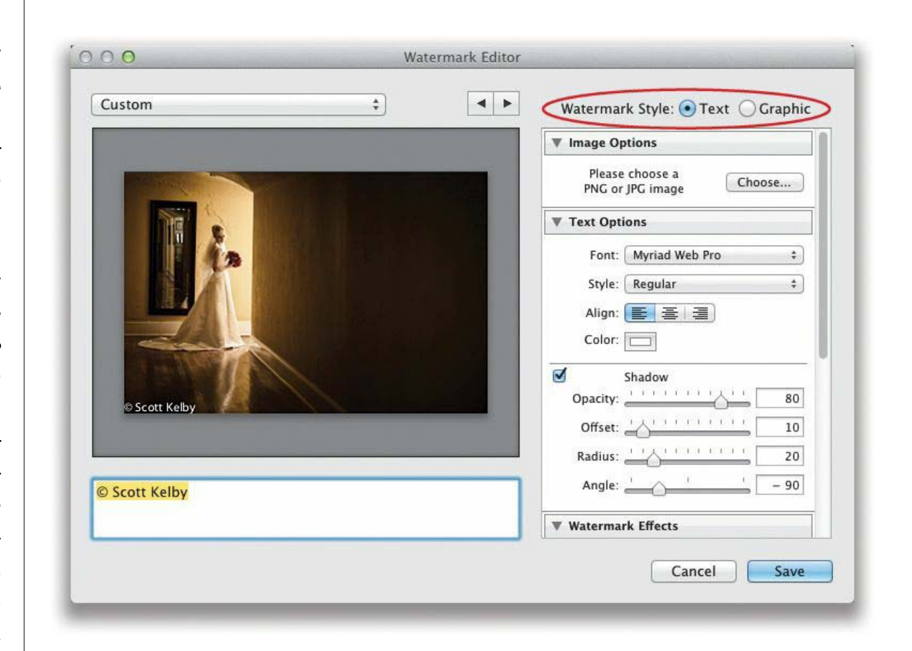
Шаг Один:

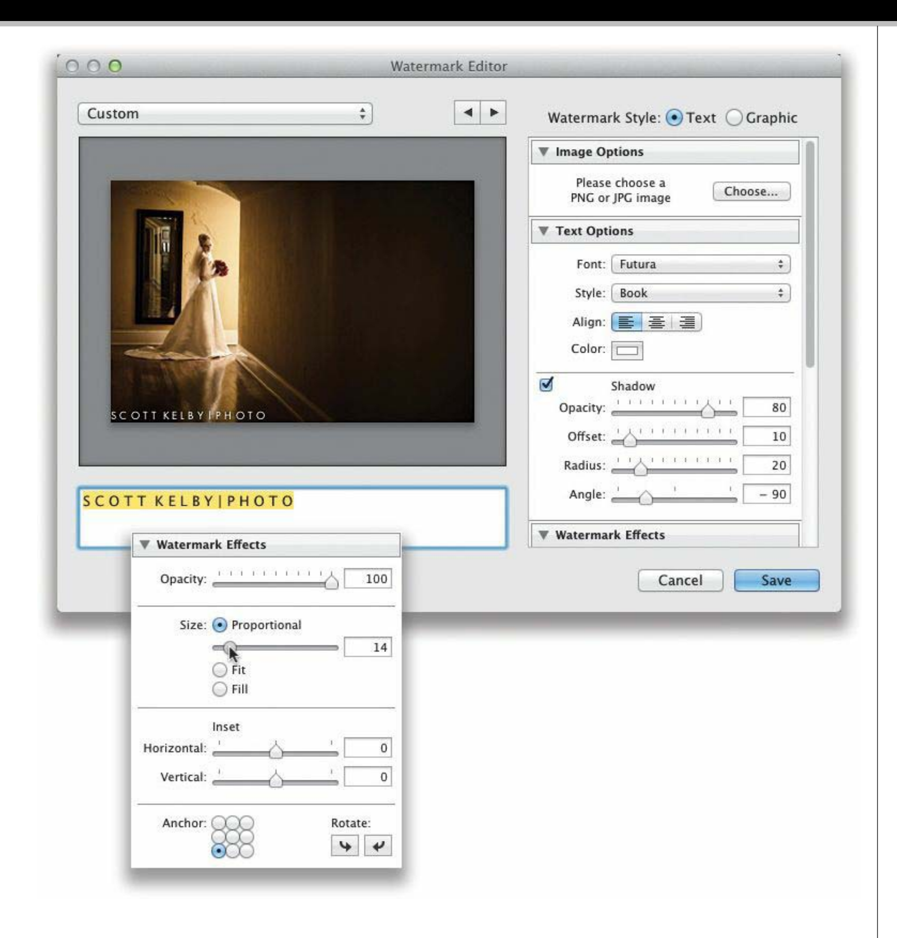
Чтобы создать водяной знак, вызовите диалоговое окно **Export** (Экспорт) быстрой клавишей **Ctrl+Shift+E** (Mac: **Command+Shift+E**), затем прокрутите его вниз к секции **Watermarking** (Водяной знак), установите галочку в окошке **Watermark** (Водяной знак) и из всплывающего меню выберите **Edit Watermarks** (Редактор водяных знаков) (как показано здесь). *Примечание:* Я описываю создание водяных знаков здесь, в главе об экспорте, потому что добавлять водяной знак удобно при экспорте изображений в форматах JPEG, TIFF и проч., но водяной знак можно также добавлять при печати изображения (в модуле **Print** (Печать)) или размещении его в веб-галерее (в модуле **Web**).



Шаг Два:

Это активирует окно **Watermark Editor** (Редактор водяного знака) (показанное здесь), и в нем вы или (а) создаете простой текстовый водяной знак, или (b) импортируете графическое изображение для использования в качестве водяного знака (возможно, это логотип вашей студии или некий макет пользовательского водяного знака, созданного в Photoshop). При помощи радиокнопок **Watermark Style** (Стиль водяного знака) в верхнем правом углу окна (выделенных здесь красным овалом) вы выбираете вид водяного знака – или **Text** (Текст), или **Graphic** (Графика). По умолчанию, отображается имя вашего пользовательского профиля, установленного на компьютере, и именно поэтому в текстовом поле внизу диалогового окна отображается мое авторское право. Кроме того, текст помещается в правом нижнем углу этого текстового поля, но может быть перенесен из угла (как, я покажу в Шаге Четыре). Мы начнем с настройки текста.





Шаг Три:

Напечатайте название своей студии в текстовом поле, внизу слева, затем выберите шрифт в секции **Text Options** (Опции текста) с правой стороны диалогового окна. В данном случае я выбрал Futura Book. (Между прочим, короткая линия, которая отделяет SCOTT KELBY от PHOTO, называется "прямой слеш" и вводится нажатием клавиш **Shift +Backslash**). Кроме того, чтобы расширить интервал между буквами, я вводил между ними символ "пробел". Вы также можете выбрать здесь текстовое выравнивание (влево, по центру или вправо) и щелкнуть образчик **Color** (Цвет) для выбора цвета шрифта. Чтобы изменить размер шрифта, прокрутите окно вниз, к секции **Watermark Effects** (Эффекты водяного знака), где находится ползунок **Size** (Размер) (показанный здесь) и радио-кнопки: **Proportional** (Пропорционально) – пропорционально изменяющая размер шрифта; **Fit** (Подогнать) – изменяющая размер шрифта до заполнения водяным знаком полной ширины изображения; и **Fill** (Заполнить) – изменяющая размер шрифта до полного размера изображения. Вы можете также навести курсор на надпись в превью изображения – и наблюдать в режиме **Proportional** (Пропорционально) появление угловых инструментов формирования контура надписи: перемещение наружу увеличивает текст, а внутрь уменьшает его. Здесь я переместил текст в нижний правый угол. Далее я покажу, как это сделать.

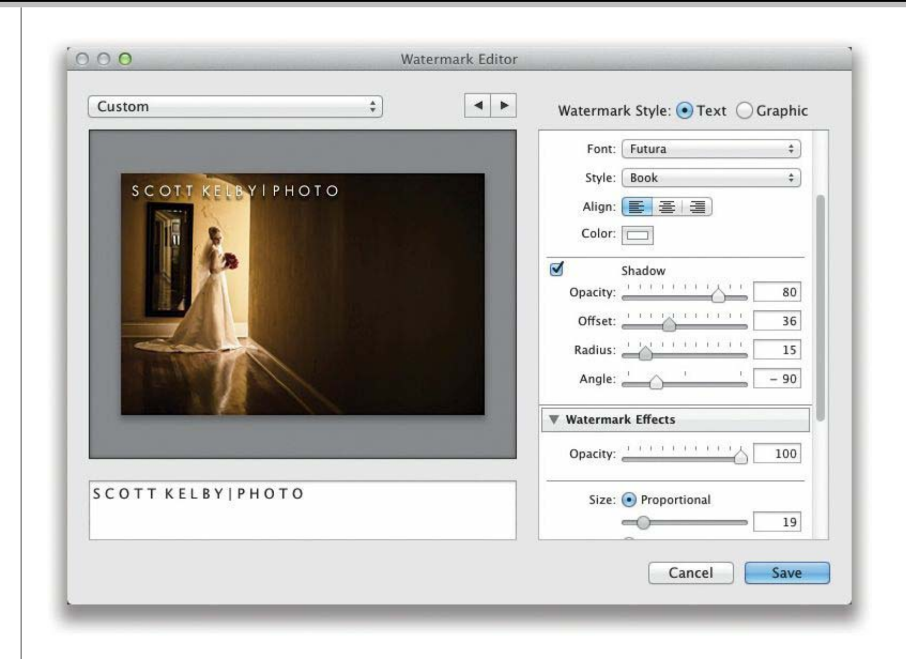


Шаг Четыре:

Положение водяного знака можно выбрать при помощи параметров секции **Watermark Effects** (Эффекты водяного знака). Внизу секции находится сетка **Anchor** (Якорь), которая показывает, где вы помещаете водяной знак. Чтобы переместить его в левый верхний угол, щелкните верхнюю левую якорную точку (как показано здесь). Чтобы переместить его в центр изображения, щелкните центральную точку якоря, и так далее. Правее сетки находятся две кнопки **Rotate** (Поворот), позволяющие, в частности, переключаться на вертикальный и горизонтальный водяной знак. Кроме того, в Шаге Два я упоминал, что есть способ сместить текст от сторон изображения. Для этого служат ползунки **Horizontal** (Горизонталь) и **Vertical** (Вертикаль) секции **Inset** (Смещение) (расположенные сразу над сеткой **Anchor** (Якорь)). Когда вы перемещаете их, в окне превью появляется пунктирная рамка с маленькими управляющими квадратиками, позволяющая определить, где будет помещен текст. Наконец, ползунок **Opacity** (Непрозрачность) наверху секции управляет степенью прозрачности водяного знака.

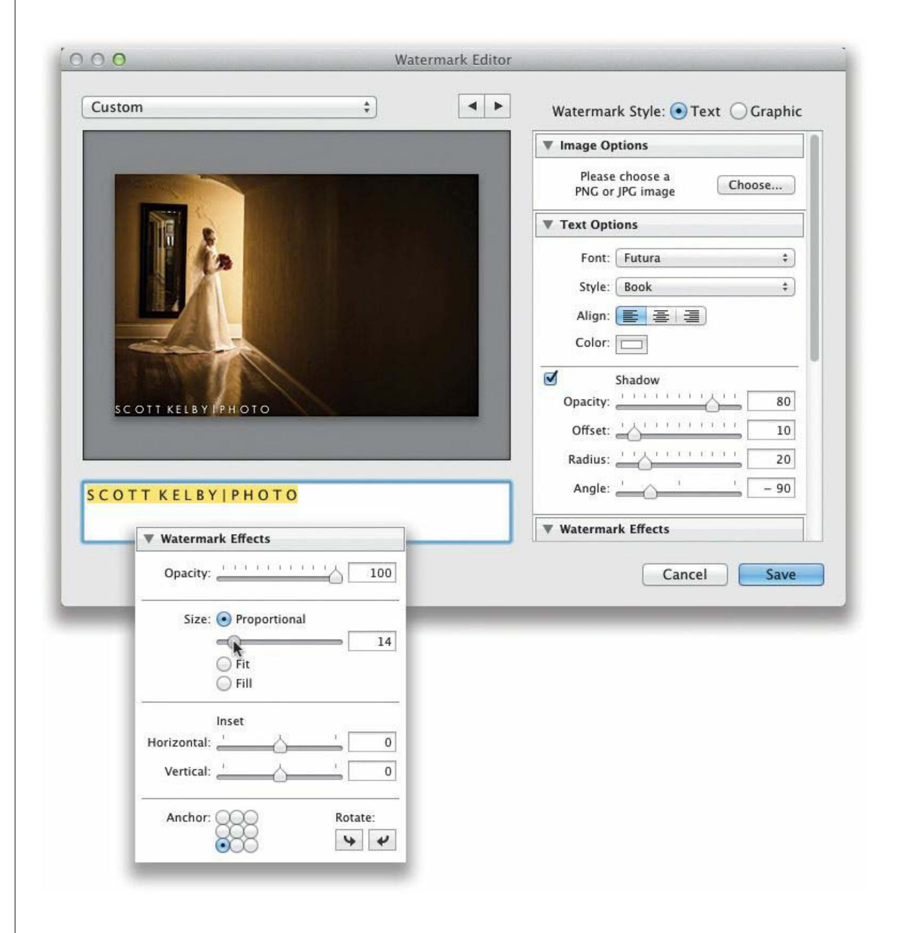
Шаг Пять:

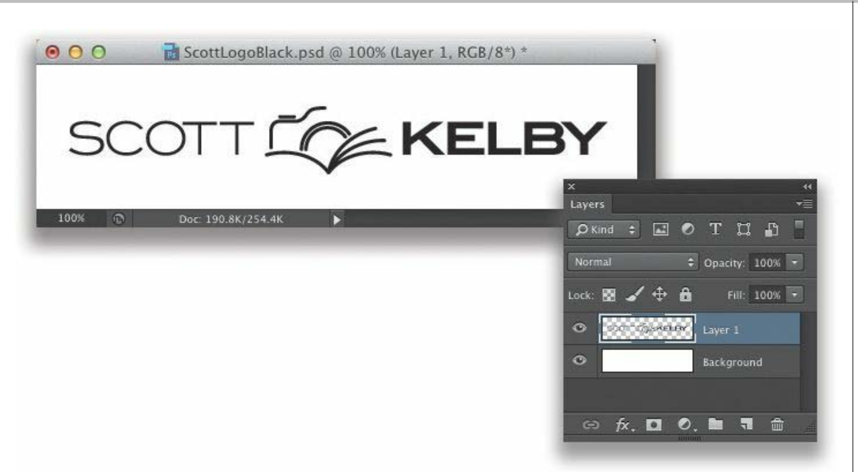
Если водяной знак располагается на фоне посветлее, можно добавить падающую тень, используя управляющие элементы **Shadow** (Тень) секции **Text Options** (Опции текста). Ползунок **Opacity** (Непрозрачность) управляет степенью затемнения тени. Ползунок **Offset** (Смещение) задает, как далеко от текста появляется тень (чем правее перетаскивание, тем удаленнее тень). **Radius** (Радиус) – секретное наименование Adobe ползунка мягкости: чем больше радиус, тем мягче тень. Ползунок **Angle** (Угол) позволяет выбрать, как падает тень, например, настройка по умолчанию -90 отбрасывает тень вниз и вправо, настройка 145 – вверх и влево, и так далее. Просто перетащите ползунок, и немедленно увидите, как это действует на положение тени. Лучший способ оценить, действительно ли тень улучшает надпись – пару раз установить/снять галочку в окошке **Shadow** (Тень).



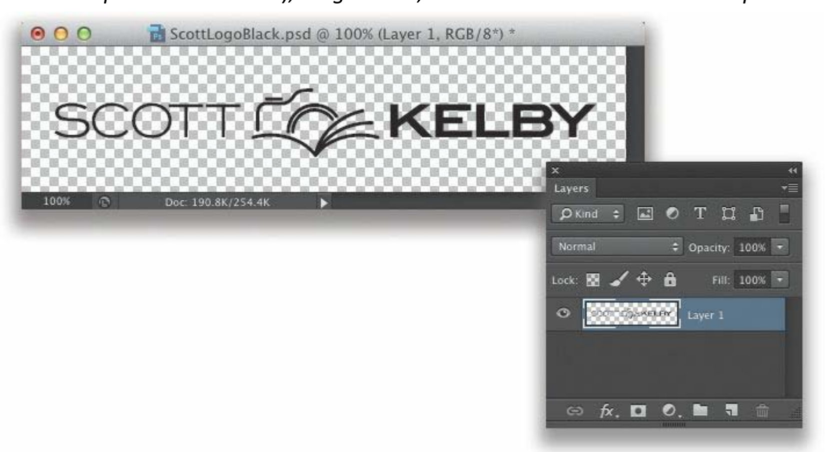
Шаг Шесть:

Теперь давайте работать с графическим водяным знаком, таким как логотип вашей студии. **Watermark Editor** (Редактор водяного знака) поддерживает графические изображения в формате JPEG или PNG, поэтому удостоверьтесь, что ваш логотип находится в одном из этих форматов. Скроллируйте редактор назад к секции **Image Options** (Опции изображения) и щелкните кнопку **Choose** (Выбрать) правее надписи **Please Choose a PNG or JPEG Image** (Выберите изображение PNG или JPG). Найдите на компьютере свой графический логотип, затем щелкните кнопку **Open** (Mac: **Choose**), и он появится (к сожалению, белый фон позади водяного знака видимый, но мы решим эту проблему в следующем шаге). Для настройки графического водяного знака используются, в основном, те же самые элементы, что и для настройки текста – зайдите в секцию **Watermark Effects** (Эффекты водяного знака) и перетащите ползунок **Opacity** (Непрозрачность) влево, чтобы сделать изображение логотипа прозрачней, и используйте ползунок **Size** (Размер) для изменения размера логотипа. Ползунки секции **Inset** (Смещение) позволяют удалять логотип от краев, а сетка **Anchor** (Якорь) позволяет помещать его в различные местоположения на изображении. Как только вы приступаете к работе с графикой, параметры секции **Text Options** (Опции текста), в том числе элементы ее секции **Shadow** (Тень), приобретают тускло-серый цвет и делаются недоступными.





*У этого логотипа в Photoshop виден белый слой **Background** (Фон), таким образом, когда вы откроете логотип в **Watermark Editor** (Редактор водяного знака), в Lightroom, позади него появится белый фон*



*Перетащите **Background** (Фон) на значок **Recycle Bin** (Mac: **Trash**), затем сохраните файл в формате **PNG**, и фон логотипа теперь делается прозрачным*

Шаг Семь:

Чтобы сделать белый фон прозрачным, откройте в Adobe Photoshop файл своего логотипа со слоями и сделайте две вещи: (1) Удалите слой фона, перетащив его на значок мусорной корзины внизу панели **Layers** (Слои), оставляя только графику (и текст) на их собственных прозрачных слоях (как показано здесь внизу). Затем (2) сохраните Photoshop-документ в формате PNG. Это сохраняет отдельный файл, и он выглядит как сведенный, но фон позади логотипа делается прозрачным.



Шаг Восемь:

Теперь выберите этот обновленный файл логотипа PNG (в секции **Image Options** (Опции изображения) окна **Watermark Editor** (Редактор водяного знака)), и когда вы его импортируете, он появится на изображении без белого фона (как показано здесь). Теперь в секции **Watermark Effects** (Эффекты водяного знака) вы можете изменить размеры, позицию и непрозрачность своего графического логотипа. Как только вы придадите ему нужный вид, следует сохранить его как пресет водяного знака (благодаря чему вы можете использовать его снова, а также применять его в модулях **Print** (Печать) и **Web**). Вы делаете это, щелкая кнопку **Save** (Сохранить) внизу справа или выбирая опцию **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки в новый пресет) из всплывающего меню в верхнем левом углу диалогового окна. Теперь водяной знак всегда доступен единственным щелчком.

Рассылка фото из Lightroom по электронной почте

В Lightroom 3 (и более ранних версиях), если вы хотели отправить изображения из Lightroom по электронной почте, нужно было использовать… ну… обходной путь. Нужно было покорно "прыгать через обручи" (создавая альтернативные имена/быстрые клавиши для почтовой программы и размещая их в одной из папок в Lightroom, и прочая, и прочая). Это тоже была технология, но технология неуклюжая. К счастью, теперь она встроена прямо в Lightroom, и всё до предела упростилось.

Шаг Один:

В представлении **Grid** (Сетка), быстрой клавишей **Ctrl+щелчок** (Mac: **Command+щелчок**) выделите изображения, которые хотите послать по электронной почте. Далее, зайдите в меню **File** (Файл) и выберите команду **Email Photos** (Отправить фото по e-mail) (как показано здесь), или нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+M** (Mac: **Command+Shift+ M**), чтобы вызвать почтовое диалоговое окно Lightroom (показанное в следующем шаге).



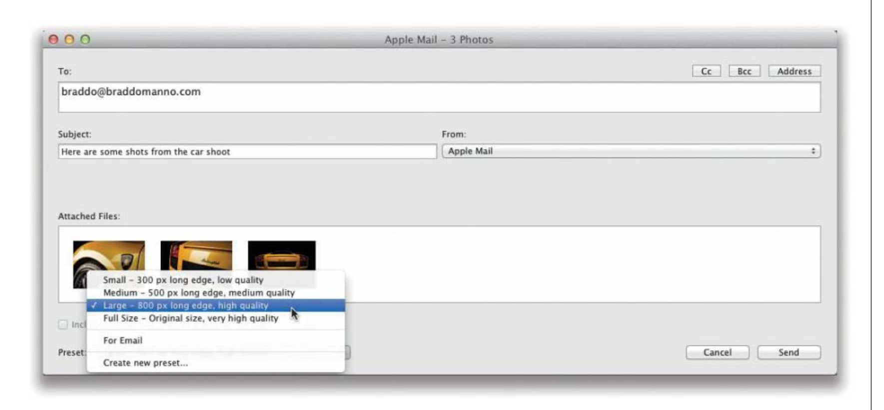
Шаг Два:

В этом окне введите адрес электронной почты, куда вы хотите отправить изображения, а в поле **Subject** (Thema) – тему электронной почты, и в результате выберется почтовая программа по умолчанию (но из всплывающего меню вы можете выбрать другую почтовую программу, которая вам нравится). В секции **Attached Files** (Вложенные файлы) будут также находиться миниатюры изображений, только что выбранные в представлении **Grid** (Сетка).



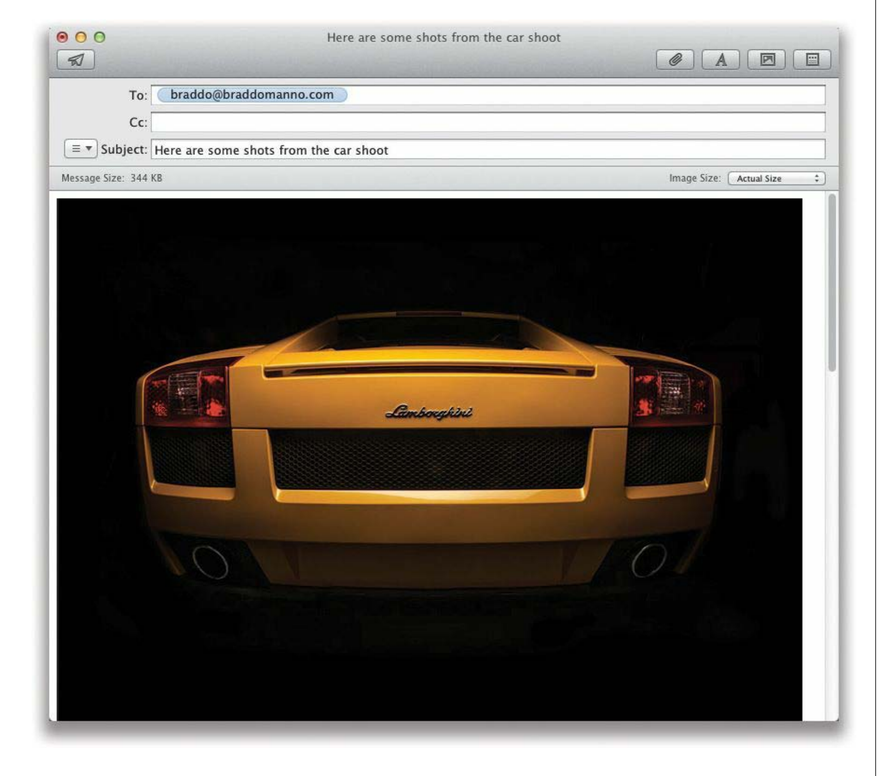
СОВЕТ: Что делать, если вашей почтовой программы нет в списке

Тогда из всплывающего меню **From** (Из) выберите опцию **Go to Email Account Manager** (Перейти в менеджер учетных записей). Откроется диалоговое окно **Lightroom Email Account Manager** (Управление учетной записью e-mail Lightroom). В нем щелкните кнопку **Add** (Добавить) (внизу слева) и когда появится диалоговое окно **New Account** (Создать учетную запись), выберите своего поставщика почтовых услуг из всплывающего меню **Service Provider** (Поставщик услуг) (там вы увидите AOL, Gmail, Hotmail, и т.д.). Если ваш поставщик услуг не внесен в этот список, выберите опцию **Other** (Другой) и введите параметры настройки сервера самостоятельно. Теперь в секции **Credential Settings** (Настройка разрешений) введите свой адрес электронной почты и пароль (эти данные подвергаются проверке на правильность щелчком кнопки **Validate** (Проверка)), и ваш почтовый сервер будет добавлен к всплывающему меню **From** (Из).



Шаг Три:

Также можно выбрать физический размер изображений, посылаемых по электронной почте (ведь если их будет сравнительно много и они будут иметь полное разрешение, то по всей вероятности электронная почта их не пропустит, сочтя присоединенные данные слишком большими). В нижнем левом углу диалогового окна, в выпадающем меню **Preset** (Пресет), есть четыре встроенных пресета для получения разного размера и качества (как показано здесь). Если вы создали ранее какие-либо пресеты для отправлений по электронной почте, они также появятся здесь, а если вы хотите создать пресет в этом месте, то выберите **Create New Preset** (Новый пресет) внизу меню **Preset** (Пресет), и это вызовет стандартное диалоговое окно **Export** (Экспорт). Просто введите в нем нужные настройки и сохраните их как пресет (щелкнув кнопку **+** (знак плюс) внизу слева в диалоговом окне **Export** (Экспорт)). Теперь этот пресет появится в левой части окна экспорта, в секции **Preset** (Задача), во всплывающем списке почтовых **User Presets** (Пресеты пользователя).



Шаг Четыре:

Когда вы щелкаете кнопку **Send** (Отправить), почтовая программа запускается, заполняет всю информацию, введенную вами в почтовое диалоговое окно Lightroom (адрес, тема, и так далее), а затем присоединяет изображения выбранного вами размера и качества. Всё это запускается одним действием – щелкните кнопку **Send** (Отправить) в почтовой программе, и процесс пойдет.

СОВЕТ: Использование двух разных пресетов почты

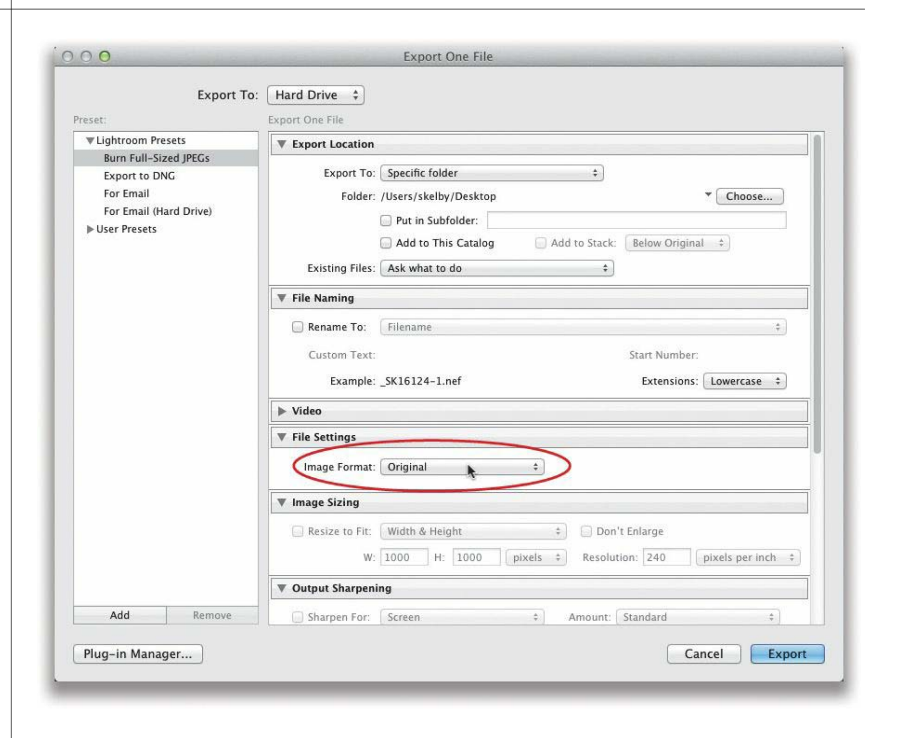
Adobe поставляет два пресета почты, включенные в диалоговое окно **Export** (Экспорт) в Lightroom 5: один, только что изученный и называемый **For Email** (Для E-Mail), который вызывает обычное почтовое диалоговое окно, и второй, который просто сохраняет изображения на жестком диске для отправки их позже электронной почтой (вручную). Чтобы сохранить изображения для отправки позднее электронной почтой, зайдите в меню **File** (Файл), в опцию **Export with Preset** (Экспорт с пресетом), и в секции **Lightroom Presets** (Пресеты Lightroom) выберите **For Email (Hard Drive)** (E-Mail для жесткого диска). Откроется запрос, в какой папке вы хотите сохранить изображения, вы выбираете ее, и изображения сохраняются в ней как JPEG-файлы малого размера (640x640 пикселов при настройке качества 50).

Экспорт оригинальных фотографий RAW

До настоящего момента все, что мы делали в этой главе, подразумевало коррекцию снимка в Lightroom, а затем экспорт его как JPEG, TIFF, и т.д. Ну, а если нужно экспортировать оригинальный RAW-снимок? Здесь рассказывается о том, как это сделать, причем с возможностью включения ключевых слов и метаданных, которые вы добавили в Lightroom – или без.

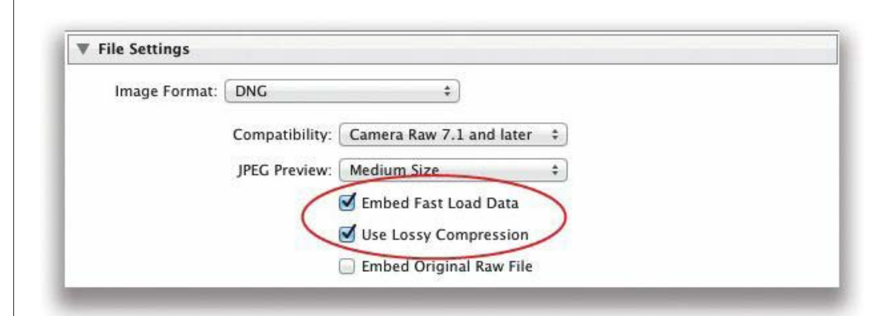
Шаг Один:

Для начала, щелкните RAW-снимок, который вы хотите экспортировать из Lightroom. При экспорте оригинального RAW-снимка, изменения, которые вы применили к нему в Lightroom (включая ключевые слова, метаданные и даже изменения, сделанные в модуле **Develop** (Коррекции)) сохраняются в отдельном файле, называемом сопроводительный XMP-файл, поскольку нет возможности встроить метаданные непосредственно в RAW файл (мы обсуждали это в Главе 2). Таким образом, вы должны рассматривать RAW файл и сопроводительный XMP-файл как единую группу. Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+E** (Mac: **Command+Shift+E**), чтобы вызвать диалоговое окно **Export** (Экспорт) (показанное здесь). Щелкните опцию **Burn Full-Sized JPEGs** (Прожиг JPEG-файлов) просто для получения некоторых базовых настроек. Вверху, во всплывающем меню **Export To** (Экспорт), выберите опцию **Hard Drive** (Жесткий диск), затем в секции **Export Location** (Место экспорта) выберите, где вы хотите сохранить этот оригинальный RAW-файл (я выбрал свой рабочий стол). В секции **File Settings** (Формат файла), из всплывающего меню **Image Format** (Формат), выберите опцию **Original** (Оригинал) (выделенную здесь красным овалом). При экспорте оригинального RAW-файла, большая часть прочих опций недоступна и окрашена в тускло-серый цвет.



СОВЕТ: Сохранение RAW-снимка как DNG

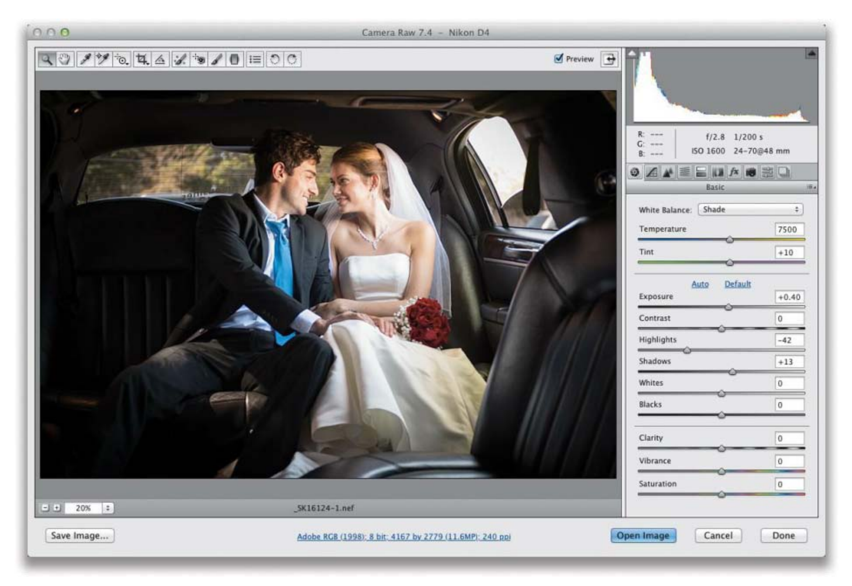
Во всплывающем меню **Image Format** (Формат) выберите DNG, чтобы активировать опции DNG-формата. Функция **Embed Fast Load Data** (Включить быструю загрузку данных) определяет быстроту появления превью в модуле **Develop** (Коррекции) (несколько увеличивая размер файла). Функция **Use Lossy Compression** (Использование сжатия с потерями) делает с RAW-изображениями то, что JPEG-сжатие делает с изображениями другого типа – отбрасывает немного информации, создавая файлы размером примерно 75 % размеров исходных (подходит для архивирования изображений, которые отвергнуты клиентом, но удалять которые вы не хотите).



Шаг Два:

Теперь щелкните кнопку **Export** (Экспорт), и поскольку какая-либо коррекция отсутствует, всего через несколько секунд файл появится на рабочем столе (или там, где вы решили его сохранить) – вы увидите свой файл и рядом с ним сопроводительный XMP-файл (с таким же точно именем, но с расширением XMP файла) (как показано здесь, на моем рабочем столе). Только в том случае, если эти файлы экспортированы вместе, другие программы, которые поддерживают сопроводительные XMP-файлы (такие как Adobe Bridge и Adobe Camera Raw) будут использовать метаданные, и поэтому в снимке будут все изменения, которые вы в него внесли. Если вы кому-то отправляете этот файл (или прожигаете его на диске), удостоверьтесь, что включены оба файла. Если вы не хотите, чтобы файл содержал ваши правки, просто не включайте с ним XMP-файл.

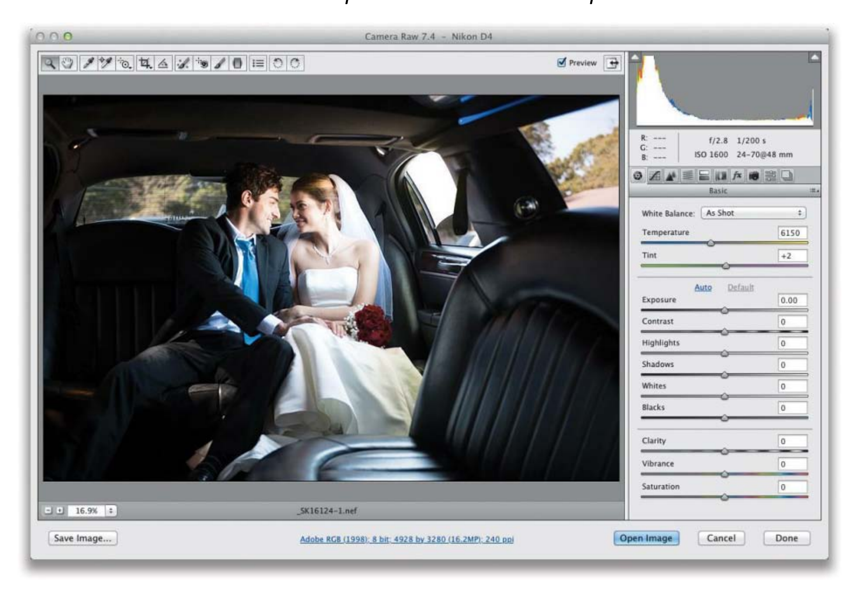




Это изображение после обрезки, с откорректированными балансом белого, экспозицией, светами и тенями, для случая, когда в экспорт включен сопроводительный XMP-файл.

Шаг Три:

Если вы экспортируете оригинальный RAW-файл и отправите его кому-то для постобработки в Photoshop, то когда получатель дважды щелкнет по этому файлу, тот откроется в Camera Raw, и если XMP-файл в наличии, получатель увидит все правки, которые вы сделали в Lightroom, как показано здесь на верхнем изображении: снимок был обрезан, баланс белого, экспозиция, света и тени были скорректированы. Нижнее изображение, показанное здесь – то, что получатель увидит в Camera Raw, если вы не включите XMP-файл в комплект – это будет нетронутый оригинальный файл, не имеющий ни одной из тех правок, которые я вносил в него в Lightroom.



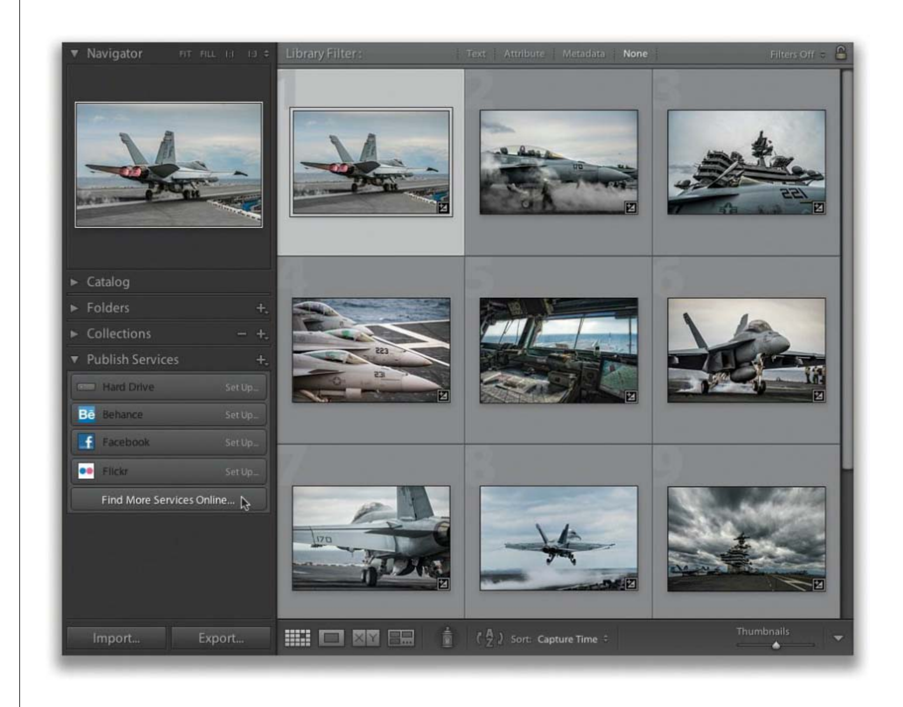
Здесь показано оригинальное необрезанное изображение, без коррекции баланса белого, экспозиции, светов и теней, для случая, когда сопроводительный XMP-файл не включен в экспорт

Публикация изображений двумя щелчками мыши

Если вы регулярно загружаете изображения на сайты, подобные Flickr или Facebook, или возможно, просто сохраняете их на других жестких дисках или даже на iPhone, то есть способ перетаскивания с автоматизацией процесса. Кроме того, он также помогает отслеживать опубликованные изображения таким образом, что новые их версии будут теми, которые опубликованы. Эта функция называется **Publish Services** (Службы публикации), и если вы потратите всего несколько минут, чтобы настроить ее сейчас, она сбережет вам массу времени всякий раз при отправке изображений онлайн или сохранении изображений на жестком диске или внешнем жестком диске.

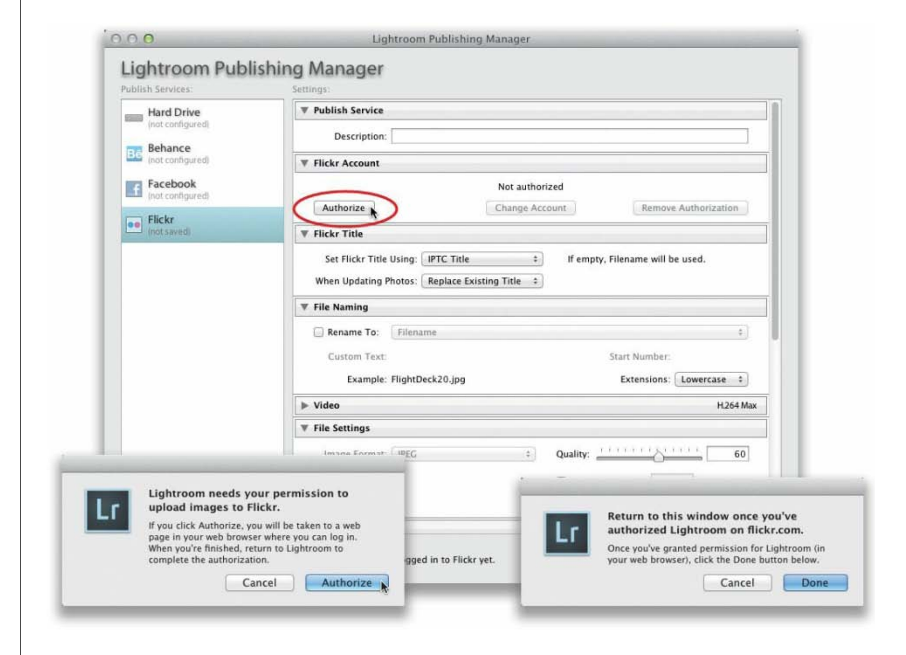
Шаг Один:

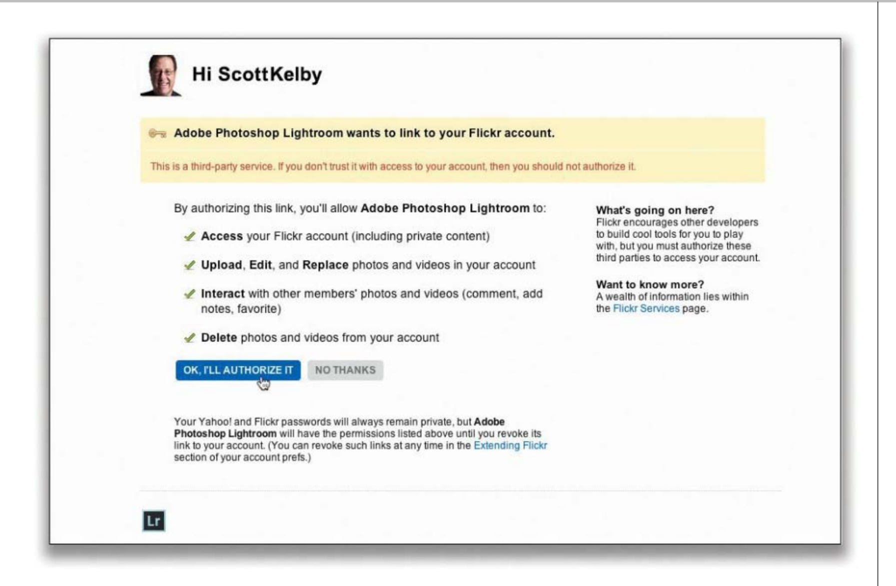
Панель **Publish Services** (Службы публикации) находится в левой области панелей модуля **Library** (Библиотека). По умолчанию, в ней есть четыре шаблона, которые вы можете настраивать: (1) ваш жесткий диск, (2) **Behance**, (3) **Facebook** и (4) **Flickr**. Для их настройки, щелкните кнопку **Set Up** (Конфигурация) на правом конце каждого из них. В этом разделе мы сначала проработаем **Flickr**-процесс, самый сложный из всех, а в конце бегло рассмотрим настройку для жесткого диска. Процесс для Behance и Facebook очень похож на Flickr – вы щелкаете кнопку **Set Up** (Конфигурация), авторизуете свой аккаунт, и всё почти готово для публикации. Итак, щелкните кнопку **Set Up** (Конфигурация) справа от надписи **Flickr**.



Шаг Два:

Главная секция диалогового окна **Lightroom Publishing Manager** (Менеджер публикаций Lightroom) очень похожа на обычное диалоговое окно **Export** (Экспорт), за двумя исключениями: (1) вверху есть секции **Publish Service** (Сервис публикации), **Flickr Account** (Flickr-доступ) и **Flickr Title** (Flickr-заголовок), и (2) внизу, в секции **Privacy and Safety** (Конфиденциальность и безопасность), есть опции Flickr-аккаунта, определяющие, как будут показаны снимки. Мы запустим процесс кнопкой **Authorize** (Аутентификация). Щелкните ее, и появится диалоговое окно **Confirm** (Подтверждение) (показанное внизу слева) с предложением щелкнуть в нем кнопку **Authorize** (Авторизация), чтобы перейти на веб-сайт Flickr, где вы можете разрешить Flickr работать с Lightroom. Итак, продолжите и щелкните кнопку **Authorize** (Авторизация). После этого диалоговое окно **Confirm** (Подтверждение) изменяется (как показано внизу справа), сообщая, что, как только вы закончите авторизацию в Flickr.com, то чтобы закончить настройку Lightroom, должны будете вернуться обратно в это нижнее правое окно и щелкнуть кнопку **Done** (Готово).





Шаг Три:

Войдя в свой аккаунт Yahoo и перейдя к Flickr (если у вас еще нет Flickr-акаунт, но вы хотите использовать эту функцию в будущем, продолжите и, по крайней мере, зарегистрируйтесь в бесплатном аккаунте через посредство Yahoo), вы найдете страницу с чем-то подобным тому, что видите здесь, с запросом авторизоваться на Flickr для обмена информацией с Lightroom. После чего получите страницу подтверждения. А теперь возвратимся к Lightroom.

Шаг Четыре:

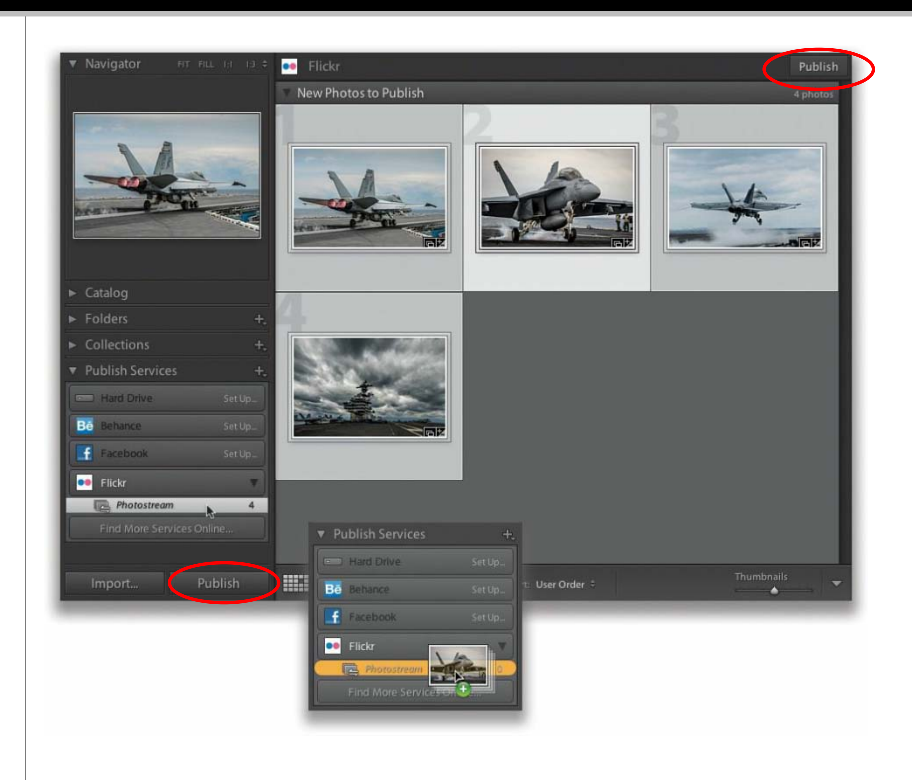
Закончив со страницей разрешения Flickr, вернитесь в Lightroom, и теперь все, что нужно сделать – настроить опции экспорта обычным образом (выбрать формат файла, при желании повысить резкость, снабдить водяным знаком, и т.д.), но когда вы дойдете до низа, то увидите опции элементов управления секции **Privacy and Safety** (Конфиденциальность и безопасность) для Flickr (показанной здесь внизу) для изображений, которые вы намерены закачать. Выберите здесь нужные опции, затем щелкните кнопку **Save** (Сохранить), чтобы сохранить эту настройку как ваш **Flickr Publish Service** (Сервис публикации для Flickr).

СОВЕТ: Загрузка дополнительных плагинов от Adobe

Вы можете загрузить дополнительные плагины **Publish Services** (Службы публикации) и **Export** (Экспорт), щелкая кнопку **Find More Services Online** (Больше услуг в режиме он-лайн) внизу панели **Publish Services** (Службы публикации) и переходя к веб-сайту Adobe Exchange. После загрузки и установки, новые опции службы публикации появляется внизу уже имеющихся. Чтобы установить плагин **Export** (Экспорт), в окне **Lightroom Plug-in Manager** (Менеджер плагинов Lightroom) щелкните кнопку **Add** (Добавить) под списком слева, определите место загрузки вашего плагина и щелкните кнопку **Add Plug-In** *(Добавить плагин)*. Вы можете получить доступ к нему во всплывающем меню **Export To** (Экспорт) наверху диалогового окна **Export** (Экспорт файла).

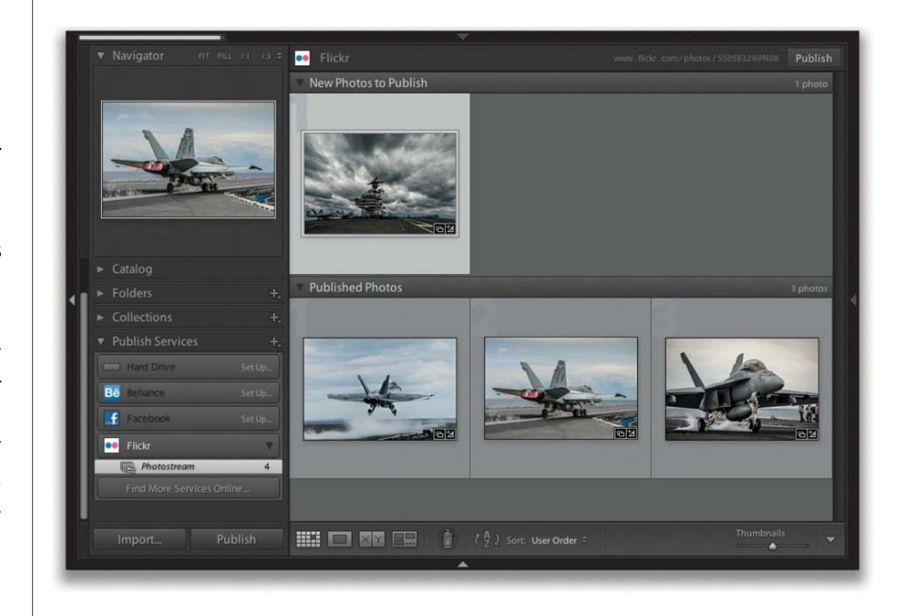
Шаг Пять:

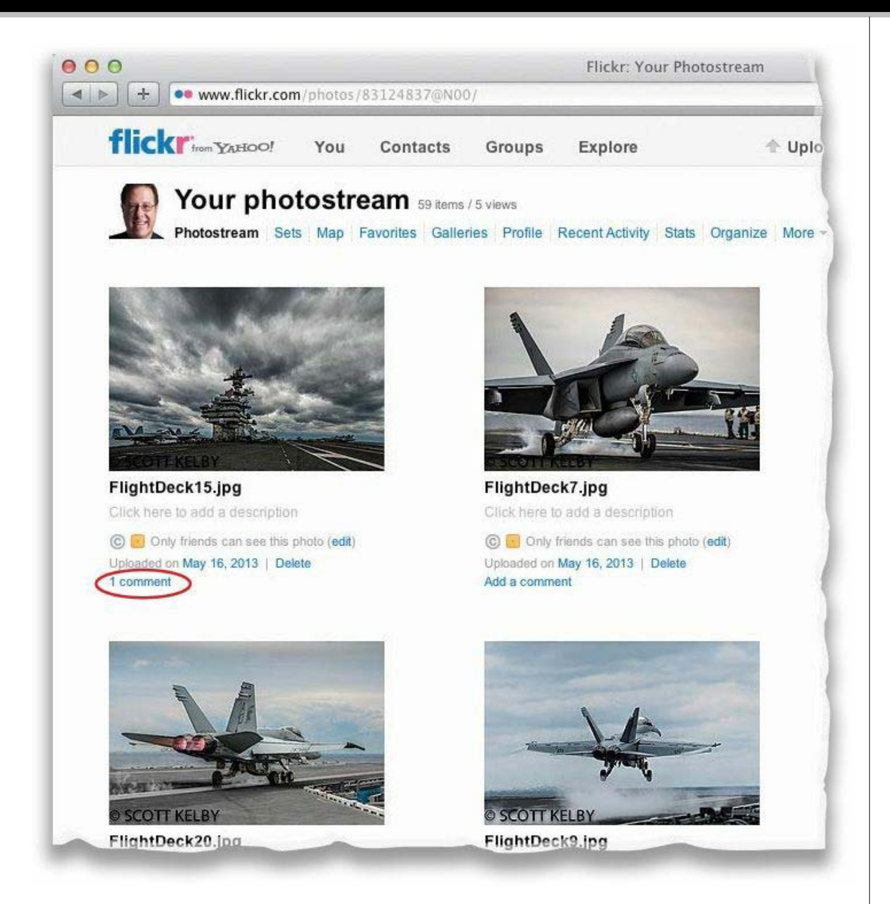
Теперь выберите снимки, которые вы хотели бы опубликовать на Flickr, и перетащите их на поле **Photostream** (Фото-поток) панели **Publish Services** (Службы публикации) (вы увидите, что **Photostream** (Фото-поток) появляется справа под панелью **Flickr**, как показано здесь). Как только вы перетащите снимки в эту коллекцию (да, это коллекция), щелкните поле **Photostream** (Фото-поток) (как показано здесь), и увидите, что изображения, которые вы только что перетащили, ожидают своей публикации (они физически не публикуются на Flickr, пока вы не щелкнете кнопку **Publish** (Публикация) внизу левой области панелей или вверху центральной области превью – эти кнопки выделены здесь красным овалом). Достоинством является то, что можно собрать сколько угодно снимков, из любого числа разных коллекций, как вам нужно, а затем опубликовать их сразу все одним щелчком. Но здесь в нашем примере мы будем считать, что хотим публиковать только эти четыре итоговых изображения.



Шаг Шесть:

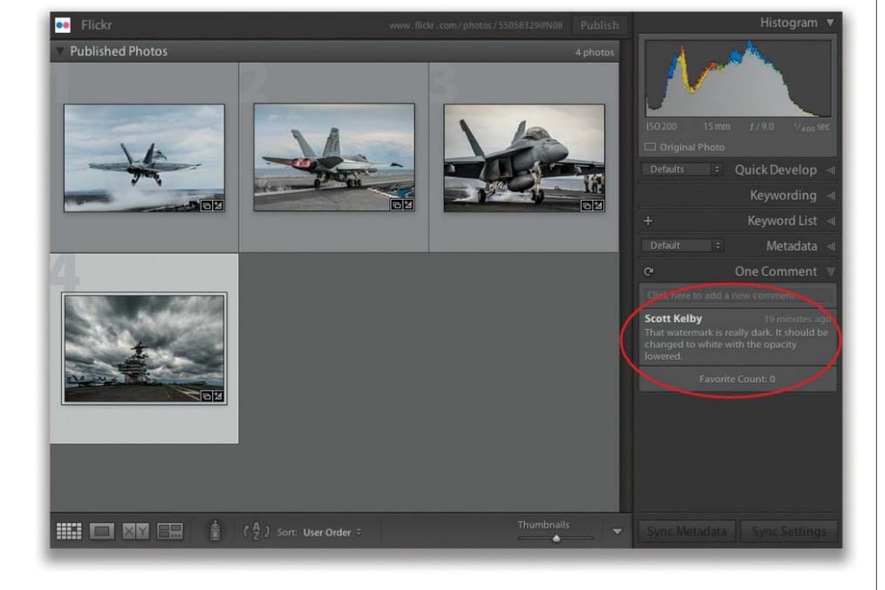
Теперь щелкните кнопку **Publish** (Публикация), и область превью разделится на две, с четырьмя снимками в секции **New Photos to Publish** (Будут опубликованы новые фото), которая появляется вверху области превью. Один за другим, снимки перемещаются вниз, в секцию **Published Photos** (Фото опубликованы) (здесь показано состояние, когда три из этих четырех изображений были опубликованы). Как только все снимки опубликованы, секция **New Photos to Publish** (Будут опубликованы новые фото) исчезает, так как снимки, ожидающие публикацию, отсутствуют. (Между прочим, пока снимки публикуются, в верхнем левом углу появляется небольшая строка состояния, показывающая, как проходит публикация).





Шаг Семь:

Переключитесь в web-браузер, зайдите на свою Flickr-страницу фотопотока и там увидите, что изображения уже опубликованы (как показано здесь). Теперь можно сделать следующий шаг: комментарии, которые пользователи отправляют онлайн о ваших опубликованных снимках, могут синхронно возвращаться назад в Lightroom, и вы можете прочитать их прямо там, в панели **Comments** (Комментарий) (в правой области панелей). Например, я непосредственно на Flickr веб-сайте щелкнул поле комментария под первым изображением и ввел: "That watermark is really dark. It should be changed to white with the opacity lowered" *(Этот водяной знак слишком темный. Его следует изменить на белый понижением непрозрачности)*. (Между прочим, так было на самом деле).



Шаг Восемь:

Чтобы увидеть комментарии в Lightroom, зайдите в панель **Publish Services** (Службы публикации), щелкните поле **Photostream** (Фото-поток) под полем **Flickr**, и появятся опубликованные вами снимки. Затем щелкните **Photostream** (Фото-поток) правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите **Publish Now** (Опубликовать сейчас), и это активирует и обновит ваш Flickr-акаунт, показывая, не были ли добавлены какие-либо комментарии, и загружая их в Lightroom. Теперь щелкните снимок и затем загляните в панель **Comments** (Комментарий) (внизу правой области панелей), и там появятся все комментарии, которые были добавлены во Flickr к этому изображению. Кроме того, там будет показано, сколько посетителей тегировали этот опубликованный снимок как один из избранных ими на Flickr.

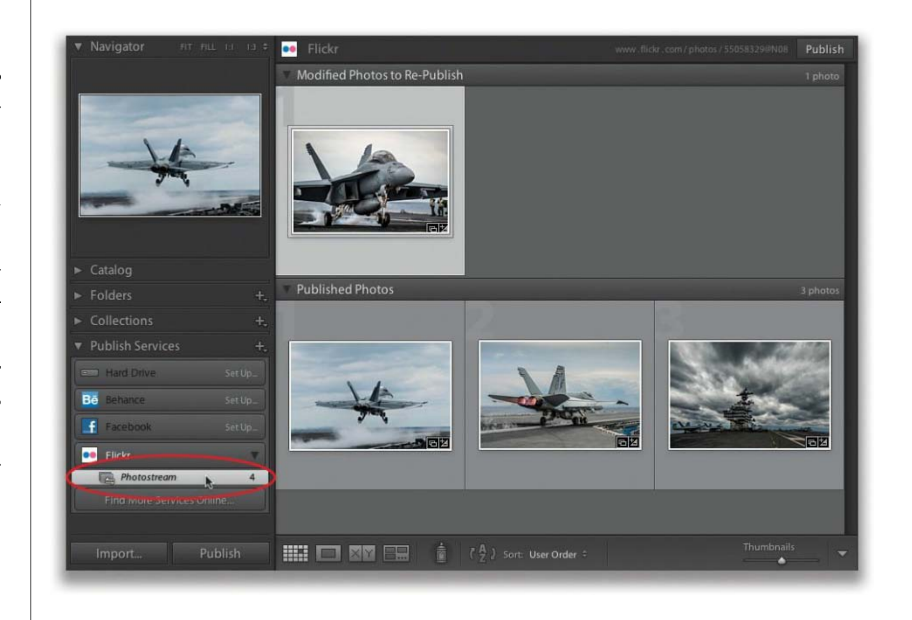
Шаг Девять:

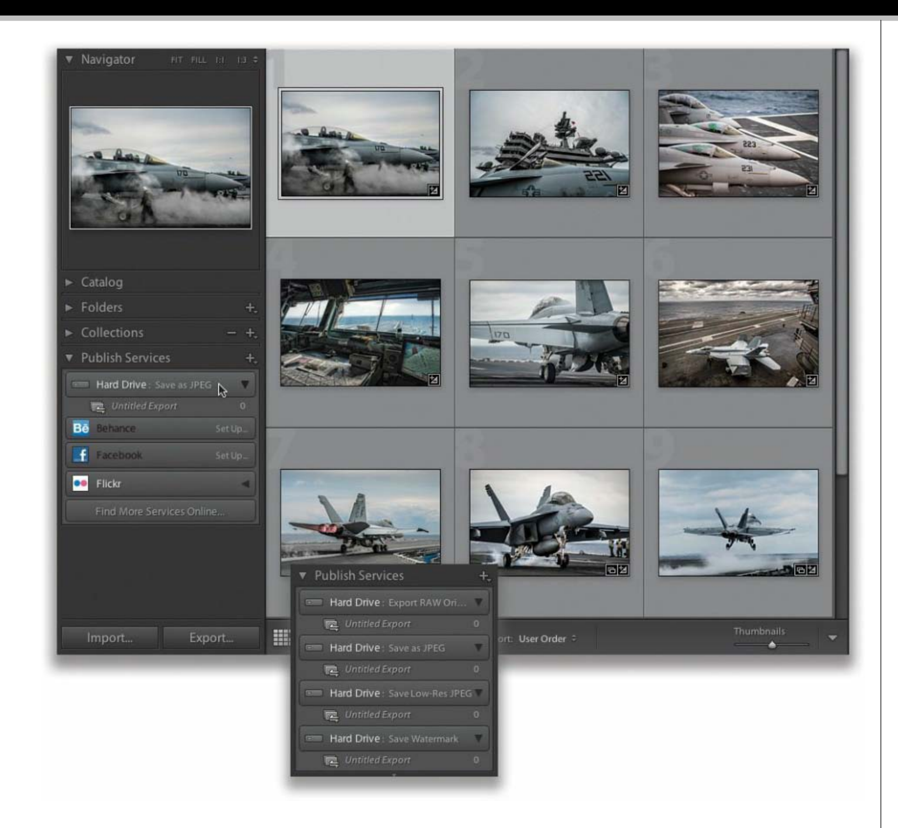
Хорошо, пока всё в порядке, ну а что, если следует внести изменения в один из снимков, опубликованных при помощи Lightroom? Здесь рассказывается о том, что надо делать (и в этой ситуации функции **Publish Services** (Службы публикации) работают очень неплохо). Во-первых, щелкните Flickr-**Photostream** (Фото-поток), чтобы показать снимки, уже опубликованные на Flickr, затем щелкните снимок, который вы хотите редактировать, и нажмите быструю клавишу **D**, чтобы перейти в модуль **Develop** (Коррекции). В нашем случае мы откорректируем две вещи: (1) мы перетащим немного вправо ползунок **Temp[erature]** (Температура) секции **WB** (ББ) – **White Balance** (Баланс белого), таким образом, снимок станет немного холоднее, затем (2) мы немного увеличим **Whites** (Белые), чтобы повысить яркость самолета, как показано здесь. Теперь, после сделанных исправлений, следует вернуть исправленную версию снимка во Flickr-фотопоток. *Примечание:* Если у вас обычный Flickr-аккаунт, а не профи-аккаунт, это удалит все комментарии и рейтинги.

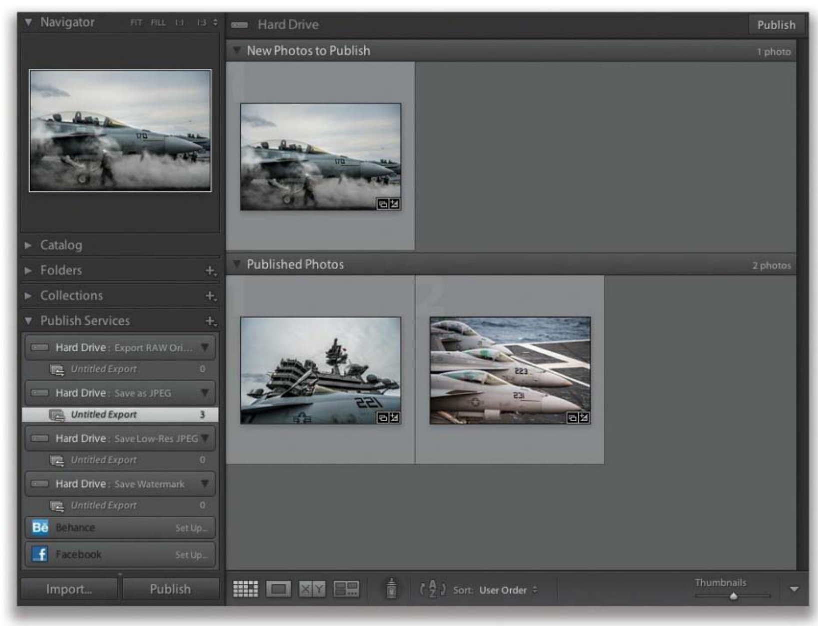


Шаг 10:

Вернитесь в модуль **Library** (Библиотека), в панель **Publish Services** (Службы публикации), и щелкните поле **Photostream** (Фото-поток) (как показано здесь), и снова увидите разделенный экран, но на сей раз вверху он содержит отредактированный снимок, ожидающий повторной публикации. Щелкните кнопку **Publish** (Публикация), и изображение на Flickr обновится, и внесенные вами новые изменения будут там отражены. Конечно, как только вы сделаете это, секция **Modified Photos to Re-Publish** (Фото с поправками будут вновь опубликованы) исчезнет, потому что теперь все ваши снимки опубликованы. Хорошо, такова функция **Flickr Publish Services** (Службы публикации), а теперь, изучив, как она работает, настройте свой жесткий диск для гарантированной публикации перетаскиванием, чем мы сейчас и займемся.







К Шагу 12:

(Если в поле *Жесткий диск* за надписью *"Жесткий диск"* следует надпись "Untitled Export", а кнопка *Конфигурация* отсутствует, щелкните в этом поле правой клавишей мыши и в контекстном меню выберите *Редактировать*. Откроется то же окно *Менеджер публикаций Lightroom*, что и после щелчка кнопки *Конфигурация* – ***А.Л.***)

Шаг 11:

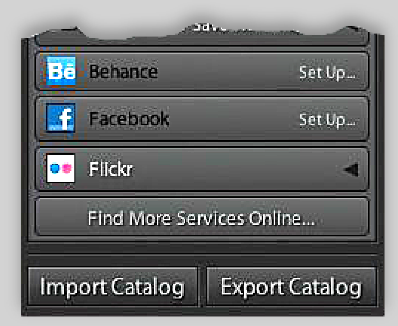
Начните, щелкнув кнопку **Set Up** (Конфигурация) справа от надписи **Hard Drive** (Жесткий диск) в панели **Publish Services** (Службы публикации). Мы сконфигурируем диск так, чтобы он сохранял все файлы, которые мы на него перетащим, как JPEG-файлы с высоким разрешением (можно интерпретировать это как быструю клавишу перетаскивания, создающую JPEG-файлы, вместо вызова громоздкого диалогового окна **Export** (Экспорт)). Теперь присвойте этой службе публикации имя – назовем ее "Save as JPEG" *(Сохранять как JPEG)* (как показано здесь), – затем заполните остальные поля так, как для экспорта JPEG с высоким разрешением, для жесткого диска (как это сделать, можно посмотреть на странице 292). Когда вы щелкнете кнопку **Save** (Сохранить), это заменит **Set Up** (Конфигурация) на имя вашего сервиса (в данном случае, надпись будет иметь вид: "Hard Drive: Save as JPEG" *(Жесткий диск: Save as JPEG)*, таким образом, вы сразу понимаете, что сервис предназначен для сохранения изображений, которые вы перетаскиваете на свой жесткий диск, как файлов JPEG). Вы можете добавить столько таких служб для создания публикации на **Hard Drive** (Жесткий диск), сколько пожелаете, щелкая правой кнопкой мыши рядом с надписью **Hard Drive** (Жесткий диск) и выбирая опцию **Create Another Publish Service via "Hard Drive"** (Создать другую службу для создания публикации "Жесткий диск"). Таким образом, у вас может быть служба, которая экспортирует изображения как оригинальные, и служба рассылки по электронной почте, и… ну… идея вам ясна (взгляните здесь на панель **Publish Services** (Службы публикации), где я опубликовал несколько дополнительных установок, просто чтобы показать, на что они могут быть похожи). (См. *примечание переводчика "К шагу 12"* внизу левой колонки – ***А.Л.***)

Шаг 12:

Теперь, когда вы получили по крайней мере одну такую конфигурацию, давайте рассмотрим, как она работает. В модуле **Library** (Библиотека) выберите три RAW-файла, которые вы хотите сохранить как файлы JPEG (это не обязательно должны быть RAW-файлы – они уже могут быть файлами JPEG, которые вы просто хотите экспортировать из Lightroom), и перетащите эти выбранные снимки на поле **Hard Drive: Save as JPEG** (Жесткий диск: Save as JPEG) службы публикации. После чего всё протекает похоже на то, что вы только что узнали о Flickr: изображения появляются в секции **New Photos to Publish** (Будут опубликованы новые фото), вы щелкаете кнопку **Publish** (Публикация), и это сохраняет файлы как JPEG в ту папку, которую вы выбрали, когда настраивали эту функцию службы публикации (здесь показано одно из трех изображений в процессе их сохранения как JPEG).

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Быстрая клавиша экспортирования каталога



Если вместо того, чтобы экспортировать просто снимок, вы хотите экспортировать весь каталог снимков, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и кнопка **Export** (Экспорт) в модуле **Library** (Библиотека) превращается в кнопку **Export Catalog** (Экспорт каталога).

▼ Использование последних настроек экспорта

Чтобы экспортировать несколько снимков с теми же настройками экспорта, которые вы использовали прошлый раз, можете вместо диалогового окна **Export** (Экспорт) зайти в меню **File** (Файл) и выбрать **Export with Previous** (Экспорт с прежними установками) или использовать быструю клавишу **Ctrl+Alt+Shift+E** (Mac: **Command+Option+**



Shift+E), и это немедленно экспортирует снимки с последними использованными настройками.

▼ Отправка электронной почтой или рассылка онлайн смарт-превью

Смарт-превью изображения достаточно качественные и имеют неплохое разрешение, чтобы экспортировать их как файлы JPEG. То есть вы располагаете JPEG приличного размера, который вы можете послать по электронной почте кому-либо как пробный отпечаток или отправить онлайн на Facebook, Twitter и так далее, все это без необходимости получать доступ к оригинальному файлу с высоким разрешением.

▼ Использование пресетов экспорта без перехода к окну экспорта

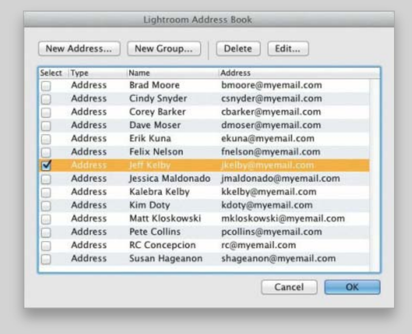
Если вы создали свои собственные пресеты экспорта (или хотите применить встроенные, как они есть), можете не активировать диалоговое окно **Export** (Экспорт), а щелкнуть правой кнопкой мыши по снимку, и в контекстном меню, выполнив команду **Export** (Экспорт), увидите и встроенные, и пользовательские пресеты экспор-



та в едином списке. Выберите оттуда пресет для использования. (В оригинале этот совет помещен на стр. 303 – ***А.Л.***)

▼ Встроенная в Lightroom адресная книга электронной почты

Если вы делаете много рассылок из Lightroom по электронной почте, то можете создать свою собственную **Lightroom Address Book** (Адресная книга Lightroom) электронной почты. Для ее создания нужно зайти в главное почтовое диалоговое окно, в нем щелкнуть кнопку **Address** (Адрес) вверху справа, и появится окно **Lightroom Address Book** (Адресная книга Lightroom). В нем вы можете ввести имена и почтовые адреса, и даже создать группы для организации

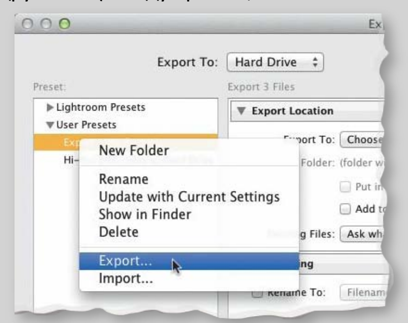


Select	Type	Name	Address
	Address	Brad Moore	bmoore@myemail.com
	Address	Cindy Snyder	csnyder@myemail.com
	Address	Corey Barker	cbarker@myemail.com
	Address	Dave Moser	dmoser@myemail.com
	Address	Erik Kuna	ekuna@myemail.com
	Address	Felix Nelson	fnelson@myemail.com
✓	Address	Jeff Kelby	jkelby@myemail.com
	Address	Jessica Maldonado	jmaldonado@myemail.com
	Address	Kalebra Kelby	kkelby@myemail.com
	Address	Kim Doty	kdoty@myemail.com
	Address	Matt Kloskowski	mkloskowski@myemail.com
	Address	Pete Collins	pcollins@myemail.com
	Address	RC Concepcion	rc@myemail.com
	Address	Susan Hageanon	shageanon@myemail.com

электронных адресов. Чтобы использовать адрес из *Адресной книги*, просто выделите строку с именем, которое хотите использовать, и щелкните кнопку **Ок**.

▼ Обмен пресетами экспорта

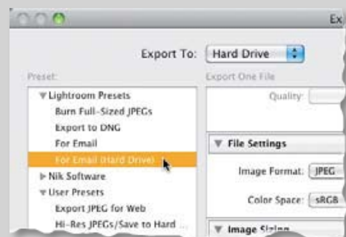
Если вы придумали действительно полезный пресет экспорта, который хотели бы использовать совместно с коллегами или друзьями (между прочим, если вы исполь-



зуете пресеты экспорта совместно с друзьями, возможно, стоит расширить круг общения); чтобы сделать это, нажмите **Ctrl+Shift+E** (Mac: **Command+Shift+E**) для вызова диалогового окна **Export** (Экспорт). Затем, в списке пресетов с левой стороны, щелкните правой кнопкой мыши пресет, который хотите сохранить как файл, а затем выберите опцию **Export** (Экспорт) из контекстного меню. Когда вы передаете коллегам этот пресет экспорта, они должны выбрать из того же самого контекстного меню опцию **Import** (Импорт).

▼ Мой прием "Проверки панорамы"

Если вы делаете несколько снимков для панорамы, то знаете, что, как только происходит обращение к Photoshop для сшивки, она может длиться… ну … целую вечность (по крайней мере, производя такое впечатление). И иногда, прождав, вы видите законченный панорамный снимок и думаете: "Увы, ничего особенного". Итак, если я снял панораму и не на 100 % уверен, что получу фото, достойное сохранения, я не использую прямую команду Lightroom **Merge to Panorama in Photoshop** (Объединить в панораму в Photoshop). Вместо этого я захожу в диалоговое окно **Export** (Эк

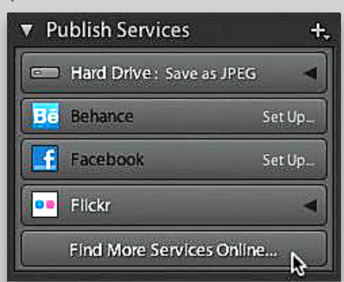


спорт) и использую пресет **For Email (Hard Drive)** (E-Mail для жесткого диска), чтобы экспортировать файлы как малые JPEG-файлы с низким разрешением и низкокачест-

Советы знатоков Lightroom > >

венными настройками. Затем, после экспорта, я открываю их в Photoshop, управляю функцией **Photomerge** *(Слияние снимков)*, и поскольку они малы и низкого разрешения, они сшиваются в считанные минуты. В результате, я могу видеть, будет ли эта панорама красивой (при норме сшивания файлов с высоком разрешением 20-30 минут,). Если результат выглядит хорошо, то я использую функцию **Merge to Panorama in Photoshop** (Объединить в панораму в Photoshop) из меню **Photo** (Фото) в модулях **Library** (Библиотека), **Develop** (Коррекции) или **Map** (Карта) – функцию, которая работает с полноразмерными изображениями, полного формата и полного качества. После чего отправляюсь за чашкой кофе. А иногда и за сендвичем.

▼ Экспорт прямо на социальный фото-вебсайт



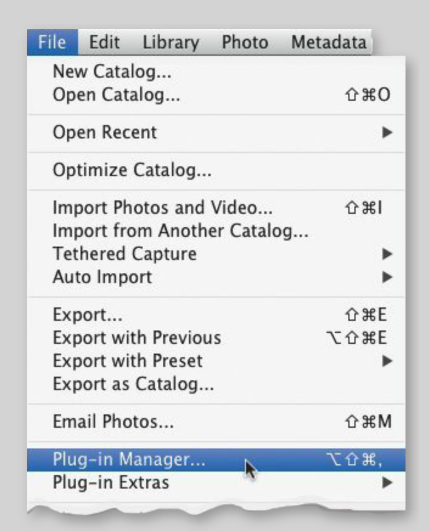
В этой главе мы говорили о том, как опубликовать изображения непосредственно из Lightroom на Flickr.com, но на сайте Adobe Exchange существуют доступные плагины экспорта на большинство главных фотосайтов обмена (включая Smugmug, Picasa Web Albums и дюжину других). Щелкните кнопку **Find More Services Online** (Больше услуг в режиме он-лайн) внизу панели **Publish Services** (Службы публикации).

▼ Да, вы повышаете резкость дважды

Этот вопрос мне задают постоянно, потому что, по умолчанию, Lightroom добавляет резкость к RAW-снимку. Но повышаете ли вы резкость снова, когда экспортируете снимки? Безусловно!

▼ Установка плагинов экспорта

Хотя Adobe ввел плагины экспорта еще в Lightroom 1.3, впоследствии процесс их инсталляции значительно упростился. Зайдите в меню **File** (Файл) и выберите **Plug-**



in Manager (Менеджер плагинов). В появившемся диалоговом окне добавьте плагин экспорта, щелкнув кнопку **Add** (Добавить) под левой колонкой (я говорил, что процесс стал проще).

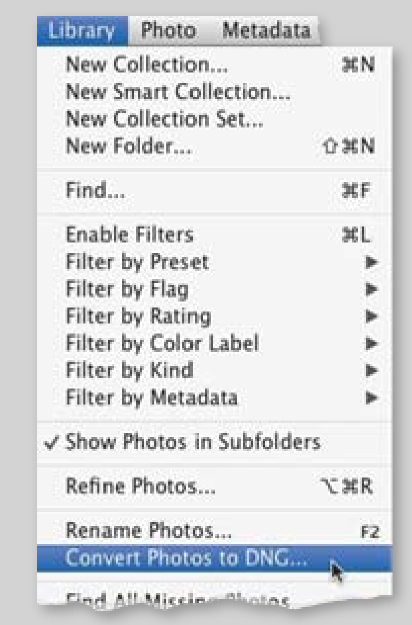
▼ Как показать ваши файлы на другом компьютере



Я постоянно получаю электронные письма о том, что снимки, экспортированные как файлы JPEG и отправленные по электронной почте, смотрятся на другой машине совершенно иначе, чем на компьютере, где они были подготовлены (они вялые, унылые, и т.д.). Это проблема цветового пространства, и именно поэтому, если вы посылаете снимки кому-то по электронной почте или если снимок будет опубликован на интернет-странице, удостоверьтесь, что в секции **File Settings** (Формат файла) диалогового окна **Export** (Экспорт) установлено цветовое пространство sRGB.

▼ Файлам DNG не нужны XMP

Если вы прежде, чем экспортируете оригинал, преобразовываете RAW-изображение в формат DNG (заходя в меню **Library** (Библиотека) и выбирая **Convert Photo to DNG** (Конвертировать фото в DNG)), все изменения встраиваются в файл, таким образом, вам вообще не нужен XMP-файл. Более подробно о формате DNG – в Главе 1.



▼ Создание Flickr-Коллекций

Если вы хотите опубликовать изображения на Flickr в их собственной **Photoset** (Коллекция) или **Smart Photoset** (Смарт-коллекция), щелкните кнопку **+** (знак плюс) на правом конце заголовка панели **Publish Services** (Службы публикации) и во всплывающем меню увидите секцию **Flickr**, где есть опции **Create Photoset** (Создать Коллекция) и **Create Smart Photoset** (Создать Смарт-коллекция). Выберите опцию, и это добавит коллекцию на Flickr, позволяя перетаскивать файлы для публикации непосредственно в этих наборах.





Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 0.6 сек | Фокусное расстояние: 15 мм | Диафрагма: f/2.8



ГЛАВА 9

JUMPING TO PHOTOSHOP
(ПРЫЖОК В PHOTOSHOP)
когда и как обращаться к photoshop

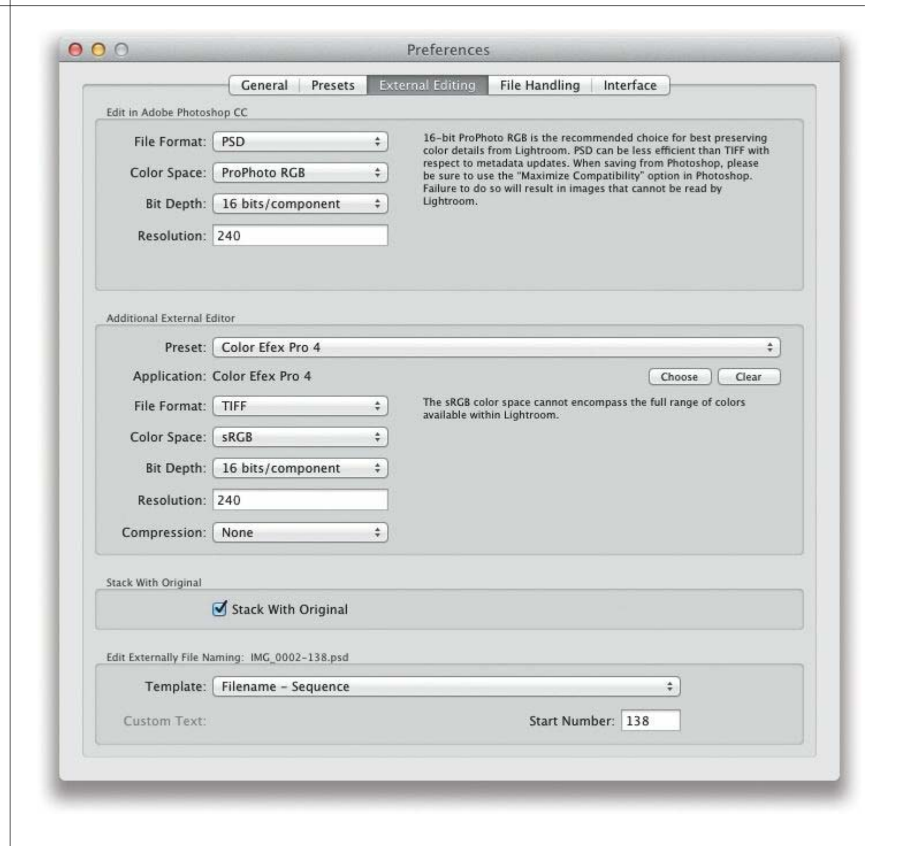
Хотя эта книга написана так, что вы можете переключаться куда угодно, я могу сказать вам здесь, что если это первое введение в главу, которое вы читаете, вы, вероятно, должны возвратиться к введению в Главу 1 и сначала прочесть его, затем пройти всё снова досюда, читая только введения в главы (а не главы целиком). Действительно, возвратитесь на несколько страниц (к той части, где я предлагаю не читать эти введения в главы, если вы – м-р Фассипэнтс (Ворчун)), и затем определитесь, должны ли вы давать отдых мозгам, читая эти введения – или нет. Итак, глава, к которой вы приступаете – об использовании Adobe Photoshop с Lightroom, и есть причины, почему для получения хороших результатов нам все еще нужен Photoshop (или Photoshop Elements). Например, в Lightroom отсутствуют такие вещи, как слои, фильтры, режимы наложения, ввод надписей типа слоёв, инструмент типа быстрого выделения, HDR, средства для серьезного ретуширования портретов, возможность сшивать панорамы (я мог бы продолжать и продолжать), так что он нам все еще нужен. Он не нужен для обработки каждого изображения, но вы узнаете, когда в нем возникает необходимость, столкнувшись в один прекрасный момент с тем, что ваш замысел не может быть реализован в Lightroom. К примеру, рассмотрим проблему подделки валюты. Lightroom для этого совершенно непригоден, но если вы собрались купить полную версию Photoshop (которая в США стоит в круговую 700$), то как раз и сталкиваетесь с необходимостью печатать ваши собственные деньги. Уловка-22 в том и состоит, что для покупки Photoshop вам нужны фальшивые деньги, а для их качественной подделки сначала необходимо обзавестись Photoshop'ом. Именно это противоречие удерживает многих из нас вне Федеральной тюремной системы.

Выбор способа отправки файлов в Photoshop

При передаче снимка из Lightroom в Photoshop для редактирования, по умолчанию Lightroom делает копию файла (в TIFF формате), встраивает в нее цветовой профиль ProPhoto RGB, устанавливает битовую глубину в 16 битов, а разрешение в 240 пкс/дюйм. Но если вам нужно нечто другое, то можете сами выбирать, какими должны быть файлы, отправленные в Photoshop: вы можете послать их как PSD- (я посылаю свои именно в этом формате) или TIFF-файлы, а также выбрать их битовую глубину (8 или 16 битов) и цветовой профиль, который вам нужно встроить, когда изображение передается из Lightroom.

Шаг Один:

Нажмите быструю клавишу **Ctrl+,** (запятая; Mac: **Command+,**), чтобы вызвать в Lightroom окно **Preferences** (Предпочтения), а затем щелкните вверху закладку **External Editing** (Внешний редактор) (как показано здесь). Если на вашем компьютере установлен Photoshop, он выберется по умолчанию в качестве внешнего редактора, поэтому в верхней секции выберите из всплывающего меню **File Format** (Формат файла) нужный формат файлов, отправляемых в Photoshop (я установил у себя **PSD**, потому что они намного меньше, чем снимки формата **TIFF**), затем из всплывающего меню **Color Space** (Цветовое пространство) выберите цветовое пространство файла (Adobe рекомендует **ProPhoto RGB**, и если вы придерживаетесь этого формата, я изменил бы цветовое пространство Photoshop на ProPhoto RGB, или, с таким же успехом – безотносительно того, что вы в действительности выбираете – просто используйте в Photoshop то же самое цветовое пространство, что у передаваемого в Photoshop файла, обеспечивая их совместимость). Adobe также рекомендует выбирать глубину **16** битов для лучших результатов (хотя лично я по большей части использую **8** битовую глубину). Вы также можете выбрать **Resolution** (Разрешение) (я оставляю установки по умолчанию 240 пкс/дюйм). Если для редактирования снимков вы хотите использовать вторую программу, можете выбрать ее в секции **Additional External Editor** (Дополнительный внешний редактор).



Шаг Два:

Далее есть окошко для галочки **Stack with Original** (Стек с оригиналом). Я рекомендую оставить в нем галочку, потому что это размещает отредактированную копию изображения рядом с оригинальным файлом (более подробно об этом смотрите в следующем разделе), так что его легко найти, вернувшись в Lightroom. Наконец, можно выбрать имя снимков, отправленных в Photoshop. Вы выбираете его в секции **Edit Externally File Naming** (Правка во внешнем редакторе файла) внизу диалогового окна, и методика выбора очень похожа на ту, которая используется в обычном окне импорта.



Хотя Lightroom превосходно организовывает снимки, обрабатывает изображения, делает слайд-шоу и печать, это не Photoshop. Lightroom не создает спецэффектов или мощного ретуширования снимка; в нем отсутствуют слои, фильтры и еще бесчисленное количество (да, именно так) вещей, которые есть в Photoshop. Поэтому будут моменты, когда придется переходить в Photoshop, чтобы сделать некоторые "фотошопные штучки", а затем возвращаться назад, в Lightroom для печати или презентации. К счастью, эти два приложения рождены для совместной работы.

Как перейти в Photoshop и как вернуться обратно



20-секундный курс обучения:

Чтобы открыть в Photoshop изображение для обработки, зайдите в панель меню и выполните команду **Photo > Edit In > Edit in Adobe Photoshop** (Фото > Редактирование > в Adobe Photoshop) (как показано здесь), или просто нажмите **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), и Lightroom отправит копию изображения в Photoshop. Сделайте что-либо в Photoshop, а затем просто сохраните изображение, закройте окно, и изображение отправится обратно в Lightroom. Это просто. Однако расположенная ниже главка очень занимательна (и позволяет, кроме прочего, изучить ряд замечательных приемов создания в Photoshop составных изображений!)



Шаг Один:

В этом разделе мы намерены отделить бас-гитаристку от фона снимка и поместить ее на фон концерта (то-есть выполнить композитинг – создать составное изображение из отдельных частей, и для выполнения такой работы необходимо перейти в Photoshop), но прежде, чем в него перейти, я сначала сделаю в Lightroom максимум правок, которые можно в нем выполнить. Итак, зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) и увеличьте **Contrast** (Контраст) до +20. Гитаристка вся в черном, поэтому перетащите ползунок **Shadows** (Тени) в +42, чтобы проявить детали, а затем увеличьте **Clarity** (Четкость) до +23, чтобы подчеркнуть текстуру. В итоговом снимке я также самую малость увеличил **Exposure** (Экспозиция) (до +0.20).

Шаг Два:

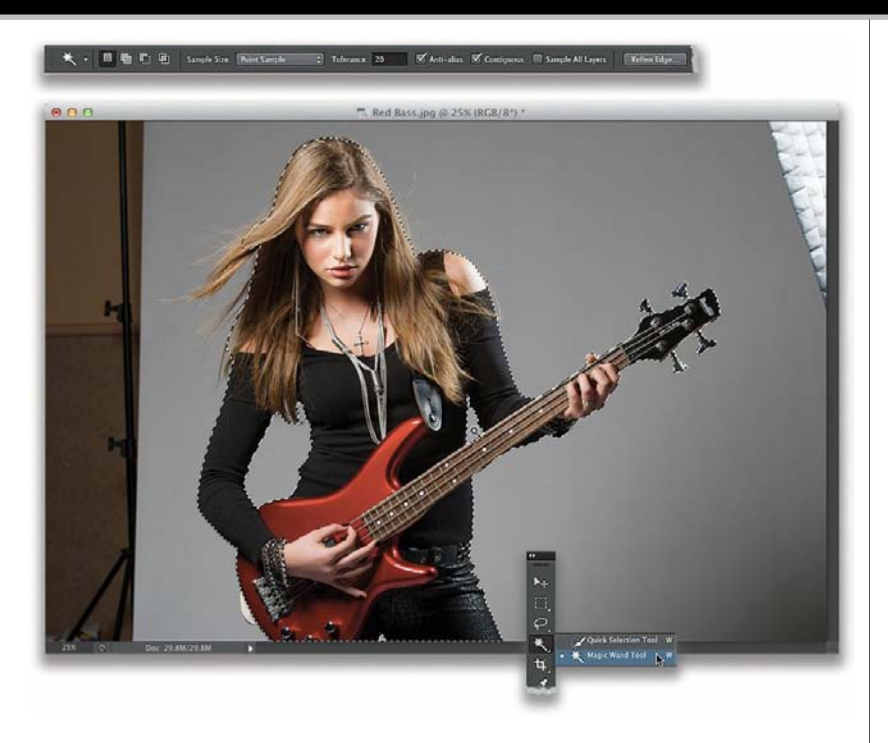
Чтобы открыть изображение в Photoshop, нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command +E**). Если вы снимали в RAW, это просто заставляет Photoshop "взять взаймы" копию изображения и открыть ее. Однако если вы снимали в режиме JPEG или TIFF, это вызывает диалоговое окно **Edit Photo with Adobe Photoshop** (Правка фото в Adobe Photoshop), где вы выбираете для правки в Photoshop: (1) копию оригинального снимка, отправленную в Photoshop, со всеми изменениями и правками, сделанными в снимке в Lightroom, (2) копию оригинального нетронутого снимка, сделанную Lightroom и отправленную в Photoshop, или (3) оригинальный файл JPEG или TIFF без каких-либо изменений, которые были внесены к настоящему времени в Lightroom. Поскольку сейчас мы имеем дело с файлом JPEG, выберем первую опцию.



Шаг Три:

Первое, что мы должны сделать – отделить объект съемки от фона и перенести его на его собственный отдельный слой. Итак, активируйте инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**) и закрасьте им объект съемки (как показано здесь). По мере закрашивания, появляется контур объекта съемки и происходит выделение объекта. Не ждите, что выделение будет совершенным, это пока лишь грубая прикидка. Кроме того, не пытайтесь выделить пряди волос. Мы выполним это выделение отдельно, так что не пытайтесь выделить сейчас все развевающиеся волосы.





Шаг Четыре:

Если вы сделали грубую ошибку (например, начали с выделения серого фона), то можете отменить выделение таких областей, нажимая-и-удерживая-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и закрашивая эти области – и они будут исключены из выделения. Однако этот инструмент очень плохо работает на небольших участках, таких как небольшая область между рукой и бас-гитарой справа. По моему опыту, в таких ситуациях гораздо лучше использовать инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (**Shift+W**): нажмите-и-удерживайте-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), а затем просто щелкните один раз в областях рядом с кистями и в маске, и этого в большинстве случаев достаточно для их удаления из выделения (я устанавливаю параметр **Tolerance** (Допуск) инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка) в *Панели опций* равным 20, благодаря чему участки с отмененным выделением не выходят за разумные границы).

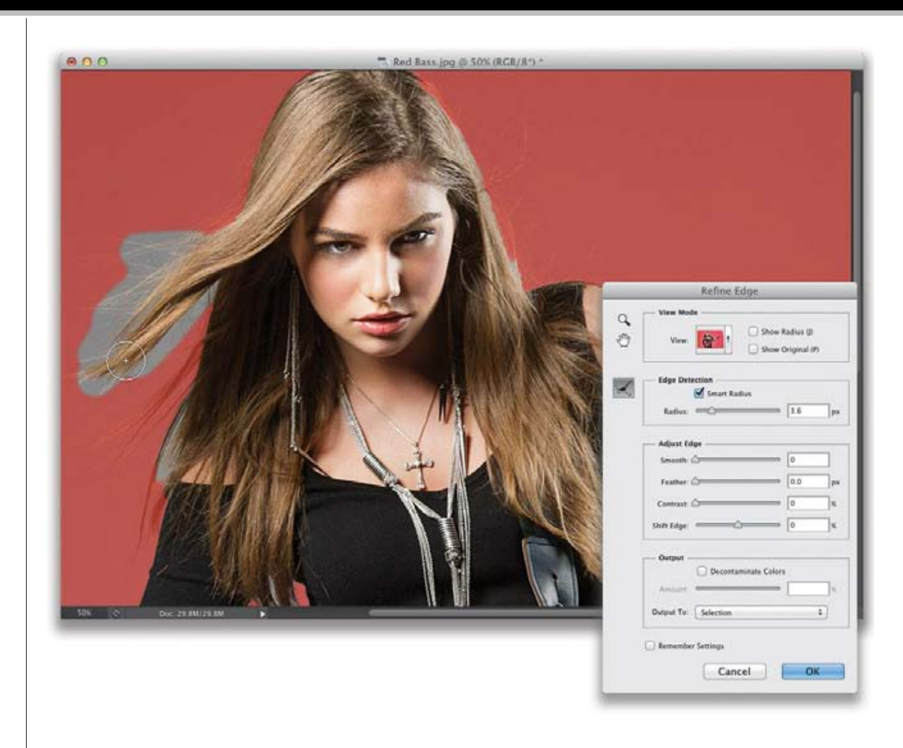


Шаг Пять:

А вот сейчас начинаются чудеса. Выделение одежды и бас-гитары осуществляется просто, но выделение волос, с сохранением всех их прядей, нуждается в специальном приеме. Для подобного выделения служит инструмент **Refine Edge** (Уточнить край). Итак, пока выделение сохраняется, щелкните кнопку **Refine Edge** (Уточнить край) в панели параметров, чтобы вызвать диалоговое окно **Refine Edge** (Уточнить край) (показанное здесь). Вверху можно выбрать, как должно выглядеть выделение. Я обнаружил, что представление **Overlay** (Наложение) лучше всего позволяет видеть, какие участки пропущены при выделении (как разметавшиеся от вентилятора волосы). В этом представлении все, что не охвачено выделением, отображается с полупрозрачным красным оттенком (как можно видеть, часть волос гитаристки с левого края имеет красный оттенок), а всё, что уже выделено, имеет нормальный вид (как показано здесь).

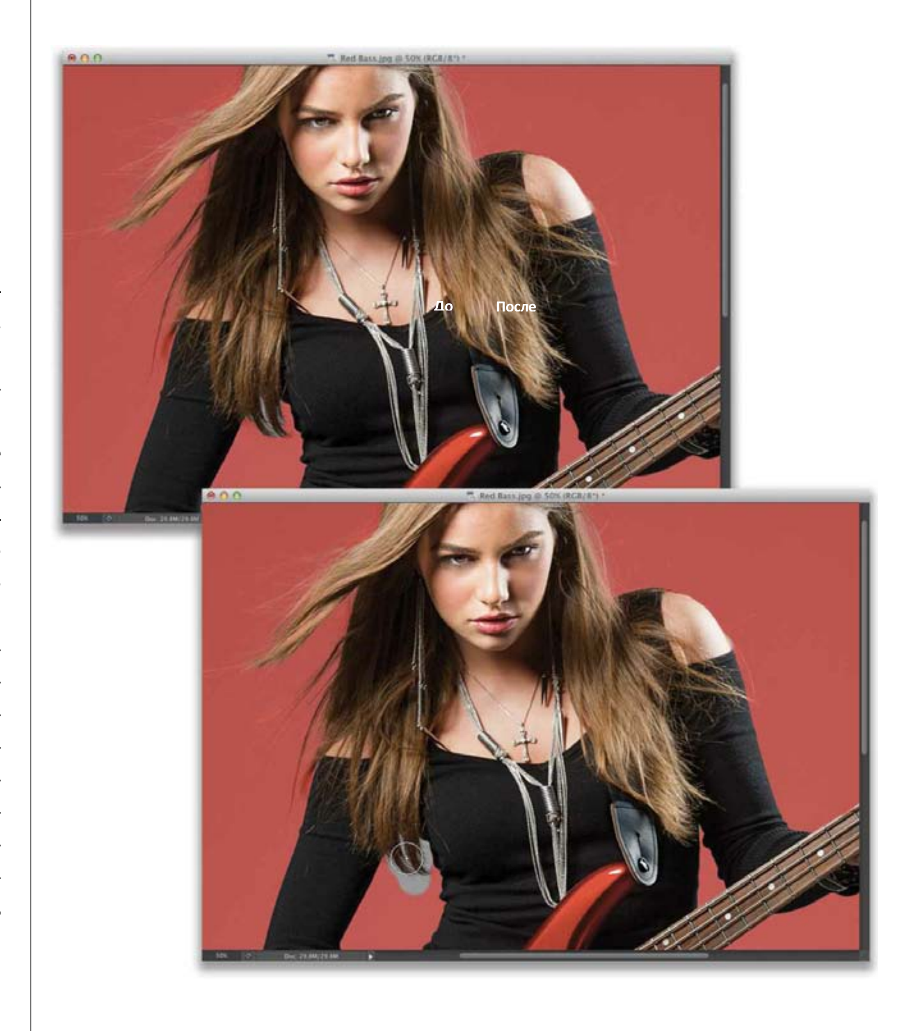
Шаг Шесть:

Окей, теперь, выбрав представление, вы должны установить галочку в окошке **Smart Radius** ("Умный" радиус) (что поможет сделать реалистическое выделение на основе ряда головоломных математических вычислений, разработанных Adobe). Затем перетащите ползунок **Radius** (Радиус) немного вправо, чтобы смягчить и смешать края (я перетащил его в 3.6). Теперь щелкните инструмент **Refine Radius** (Уточнить радиус) (он находится на левой стороне диалогового окна), и закрасьте прямо по разметанным потоком воздуха краям волос (как показано здесь). Это указывает Photoshop, какие области должны быть включены в выделение (а кисть делает великолепную работу по их выделению). *Примечание:* Можно установить размер кисти **Refine Radius** (Уточнить радиус), используя клавиши **Открывающая** и **Закрывающая квадратная скобка** (**[/]**) клавиатуры (находящиеся справа от буквы **P**).



Шаг Семь:

Здесь можно видеть потрясающую работу кисти **Refine Edge** (Уточнить край). Итак, план таков: заходим во все области, где волосы находятся в красном оттенке, и закрашиваем их, добавляя их к выделению (после добавления красный оттенок исчезает, и область приобретает обычный вид). Следующим шагом было бы закрашивание волос под рукой слева (как показано здесь вверху). Ох, это прозвучало вульгарно, но вы же понимаете, что я имею в виду – волосы, падающие ниже области подмышки. Так или иначе, видите эту серую область между волосами подмышкой (простите, не мог удержаться)? Просто закрасьте ее (как показано внизу), и серые области станут прозрачными, оставляя выделенными только волосы. Окиньте всё взглядом, чтобы проверить, нет ли еще каких-либо невыделенных областей, и закрасьте, пока в выделение не попадет большая часть волос (вы не выделите каждую тонкую, развевающуюся под струей воздуха, прядку, но без проблем сможете выделить большую их часть).





Шаг Восемь:

Когда выделение приобретет приличный вид, в секции **Output** (Вывод) внизу диалогового окна, из всплывающего меню **Output To** (Вывод в), выберите опцию **New Layer with Layer Mask** (Новый слой со слоем-маской), затем щелкните **OK**, и получаете изображение, которое видите здесь – наш объект съемки на прозрачном фоне (убедитесь, насколько хорошо выделены волосы!). Выбор опции *Новый слой со слоем-маской* позволяет нам впоследствии откорректировать маску, если в этом будет необходимость (а если посмотреть на плечо справа, то увидим, что кое-что придется-таки сделать). Итак, просто возьмите инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), установите в панели параметров режим **Overlay** (Перекрытие), и из **Brush Picker** (Селектор кисти) выберите маленькую кисть с мягким краем. Затем щелкните слой-маску в панели **Layers** (Слои), чтобы сделать его активным, и закрасите черным по упомянутой области, за пределами плеча, и она уйдет.



Шаг Девять:

Теперь я собираюсь поделиться одним из моих самых любимых приемов композитинга, потому что он быстр, прост и эффективен. Готовы? Начнем. Шаг Один: Нажмите **Ctrl+J** (Мас: **Command +J**), чтобы дублировать слой. И на этом всё. Нет никакого Шага Два. Это правда – простое дублирование слоя на самом деле имеет эффект создания волос и заставляет их выглядеть более полными и лучше выбранными. Я знаю, это кажется лишенным смысла, но работает как фокус (сравните левую сторону унесенных феном волос в главном снимке со снимком ниже). Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Мас: **Command +E**), чтобы слить эти два слоя в один. Когда вы сделаете это, поскольку к ним обоим применены слои-маски, выставится запрос, хотите ли вы **Preserve** (Сохранить) их (сохранить их в неприкосновенности), или если вы выберете **Apply** (Применить), эта опция применит их (сохраняя тот же вид, но с удаленными слоями-масками). В нашем случае мы выбираем **Apply** (Применить), потому что заканчиваем, корректируя маску.

Шаг 10:

Теперь пора открыть наше изображение концерта как фона (этот был снят моим фото-ассистентом, профессиональным концертным фотографом Бредом Муром (Brad Moore). Это снимок группы Cage the Elephant. Я переживал за солиста, потому что его заслонит бас-гитаристка, что было, вероятно, одним из его укоренившихся страхов). Теперь у нас есть два открытых изображения: фоновое изображение (показанное здесь) и изображение нашего объекта съемки. Нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выделить все изображение, затем нажмите **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать его в память.



Шаг 11:

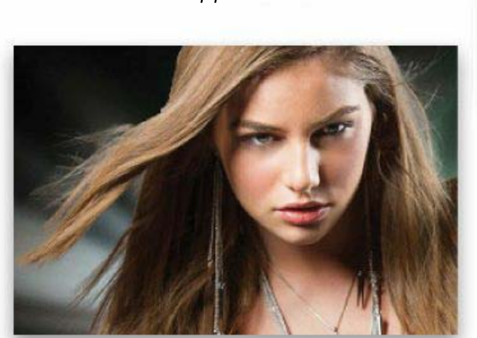
Переключитесь назад на бас-гитаристку, затем нажмите **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить изображение концерта в документ (оно появляется там на своем собственном слое). В панели **Layers** (Слои) перетащите этот слой вниз, чтобы он был ниже слоя бас-гитаристки. Затем щелкните снова слой бас-гитаристки, нажмите **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы активировать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и перетащите верхнюю правую угловую метку-манипулятор по направлению наружу, чтобы сделать ее немного крупнее. Нажмите **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать преобразование. Затем активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и поместите ее так, чтобы она полностью перекрыла солиста (извини, помощник). Если вы думаете "Это выглядит не совсем реалистично...", то потому, что мы не закончили. Мы еще не привели в соответствие цвета и всё окружение, но прежде всего, необходимо завершить коррекцию контура (в виде тонкой белой линии, которая может появиться вокруг внешнего края объекта съемки). При активном верхнем слое (гитаристка), зайдите в панель меню и выполните команду **Layer > Matting > Defringe** (Слои > Обработка краев > Устранить бахрому). Когда появится диалоговое окно, установите настройку в 1 пиксел и щелкните **OK**. Это делает удивительную работу по удалению тонкого края. И еще одно: поскольку нам больше не нужен слой **Background** (Фон), можно удалить его, перетащив на значок **Recycle Bin** (Mac: **Trash**) внизу панели **Layers** (Слои).





Волосы "До": Один слой





Волосы "После": Со слоем дубликатом

Шаг 12:

Давайте еще раз применим тот же простой прием "дублирования слоя для получения более наполненных волос". Убедитесь, что слой бас-гитаристки активен, затем нажмите **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы его дублировать, и взгляните, насколько снова улучшился снимок (если затруднительно увидеть это здесь на рисунке небольшого размера, рассмотрите результаты работы с учебными файлами на своем экране в полном размере). Нажмите **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы слить эти два слоя.



Шаг 13:

Теперь давайте поработаем над совмещением цветов. Есть несколько способов сделать это, но данный случай немного осложнен тем, что гитаристка находится на сцене под освещением разных цветов (оно зеленоватое вверху, а по направлению вниз переходит в оранжевое/красное), в связи с чем нам придется сделать дополнительные один-два шага. Начните, нажав-и-удерживая клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), затем щелкните миниатюру гитаристки непосредственно в панели **Layers** (Слои). Это помещает выделение вокруг гитаристки (тонкие волосы и всё прочее). Создайте новый чистый слой, щелкая значок **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели **Layers** (Слои). Затем возьмите инструмент **Eyedropper** (Глазная пипетка) (**I**) (который мы используем, чтобы заимствовать цвета у изображения) и щелкните им один раз светло-зеленый свет позади гитаристки справа (как **показано** здесь). Зеленоватый цвет превратится в **Foreground color** (Основной цвет) (кстати сказать, выделение остается на месте, но с ним пока ничего не происходит).

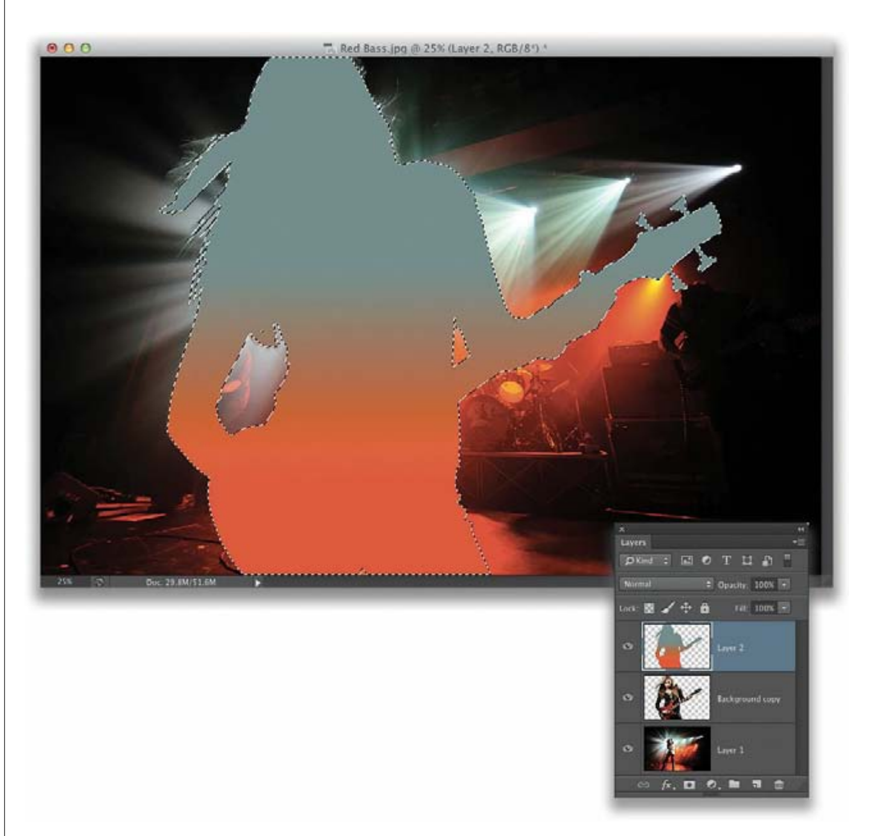
Шаг 14:

Нажмите букву **X** на клавиатуре, чтобы обменять цвета переднего плана и фона, затем щелкните инструментом *Глазная пипетка* оранжевое/красное освещение фона (как показано здесь), и теперь этот цвет стал **Foreground color** (Основной цвет). Итак, теперь цвет фона – оттенок зеленого, а основной цвет – оттенок оранжевого. И теперь мы готовы к выполнению следующей части.



Шаг 15:

Активируйте инструмент **Gradient** (Градиент) (**G**) и, с градиентом от основного цвета к цвету фона, выбранным в **Gradient Picker** (Селектор градиента) панели параметров, перетащите его от низа гитаристки вверх, чтобы заполнить выделенную область градиентом своего рода имитаторов цвета освещения, падающего позади нее на сцене. При обычном освещении вы не должны были бы создавать такой градиент – а щелкнули бы один главный цвет, который освещает задний план, и заполнили бы выделение этим цветом (нажимая **Alt+Shift+Backspace** (Mac: **Option+Shift+Delete**), но здесь так не делайте, потому что нам нужен именно градиент, который мы только что создали).





Шаг 16:

Теперь вы можете нажать **Ctrl+D** (Mac: **Command +D**) для отмены выделения. Затем, чтобы применить этот цвет к объекту съемки, зайдите в панель **Layers** (Слои) и измените режим наложения слоёв (из всплывающего меню вверху, выделенному здесь красным овалом) с **Normal** (Нормальный) на **Color** (Цветность), что позволяет цвету проникать сквозь бас-гитаристку с нижележащего слоя. Это в основном окрашивает ее, хотя и не совсем так, как мы хотим – мы хотим использовать только часть этого цвета.



Шаг 17:

Используя ползунок **Opacity** (Непрозрачность) (в верхнем правом углу панели), понизьте ее значение до величины, пока не станет похоже, что гитаристка, в смысле цвета, была сфотографирована в этой сцене с этой подсветкой (здесь, я понизил непрозрачность слоя Color до 40 %). Хорошо, теперь уже лучше, но это еще не конец. Если вы хотите сохранить свои слои в целости, когда передаете этот файл в Lightroom, то просто пропустите эту следующую часть (мы поговорим подробнее о файлах со слоями в Lightroom чуть позже). Те, кто не нуждается в сохранении слоёв (то есть большинство), выбирают из выпадающего меню панели **Layers** (Слои) опцию **Flatten Image** (Выполнить сведение), чтобы слить слои изображения с единственным слоем **Background** (Фон).

Шаг 18:

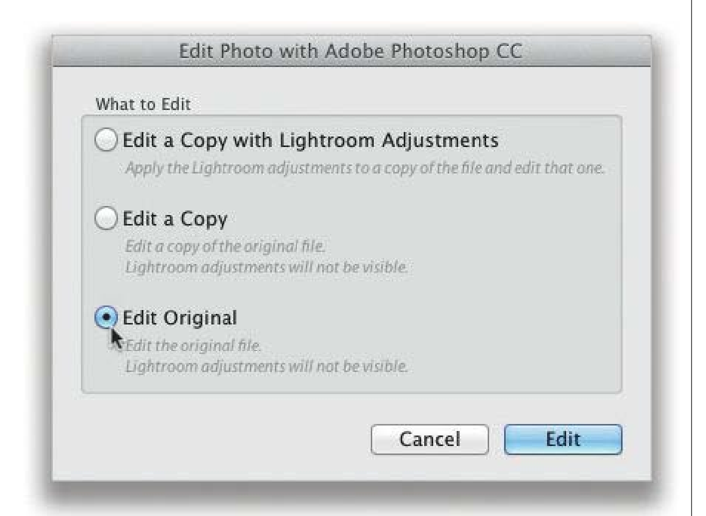
Теперь давайте вернем это изображение в Lightroom для нанесения последних штрихов. Чтобы вернуть это изображение в Lightroom, сделайте две простые вещи: (1) сохраните файл (нажав **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**) и затем (2) закройте документ (нажав **Ctrl+W** (Mac: **Command+W**)). И всё. Не переименовывайте файл. Не сохраняйте его где-то в другом месте. Не мудрите. Просто (1) сохраните и (2) закройте. Сохраните и закройте. И всё. Теперь, вернитесь в Lightroom и увидите изображение, которое вы только что создали, прямо рядом с исходным изображением (как показано здесь).



Шаг 19:

Что я всегда делаю, чтобы завершить мои композитинги – осуществляю ряд изменений всей композиции (как единого сведенного изображения), потому что применение их на этом этапе, для изображения в целом, объединяет изображение и заставляет его смотреться и ощущаться более реальным и в меньшей степени как составной композицией. Итак, щелкните составное изображение, нажмите **D**, чтобы переключиться в модуль **Develop** (Коррекции), и для завершения добавьте ряд небольших коррекций. Главная из них – небольшое добавление четкости; для этого перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) немного вправо (я перетащил его в +33). Затем увеличьте немного **Vibrance** (Сочность), чтобы подчеркнуть цвета (я перетащил его в +27). Наконец, думаю, общий вид изображения немного ярче, чем надо, поэтому понизьтесь **Exposure** (Экспозиция) до -0.60, и это поможет достичь цели. Состояние **Before/After** (До/После) исходного изображения и заключительной композиции показано на следующей странице.





СОВЕТ: Как сохранить слои

Если изображение содержит несколько слоёв (как только что созданное изображение), и вы сохраняете и закрываете документ без предварительного его сведения, Lightroom сохраняет в целости все слои (хотя и не позволяет с ними работать). То, что вы видите, похоже на сведенное изображение, но есть прием, который позволяет вновь открывать это изображение в Photoshop со всеми сохраненными слоями. Когда вы щелкаете в Lightroom изображение со слоями и нажимаете быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы открыть его в Photoshop, то когда небольшое диалоговое окно спросит вас, хотите ли вы редактировать копию с учетом произведенных Lightroom изменений, без них или редактировать оригинал, вы должны выбрать **Edit Original** (Правка оригинала). Это единственный случай, когда я открываю оригинал.

Добавление приемов автоматизации Photoshop в технологию работы Lightroom

Если есть действия нанесения "окончательного глянца" при работе в Photoshop (после завершения коррекции изображения в Lightroom), это автоматизировать процесс так, что как только снимки экспортируются, Photoshop запустится, выполнит работу, а затем повторно сохранит файл. Это основывается на создании в Photoshop операции (операция – это запись чего-то, что сделано в Photoshop, и как только вы записали это, Photoshop очень, очень быстро может повторить эти действия столько раз, сколько вам нужно). Здесь рассказывается, как создать операцию, а затем выполнить ее непосредственно в Lightroom.

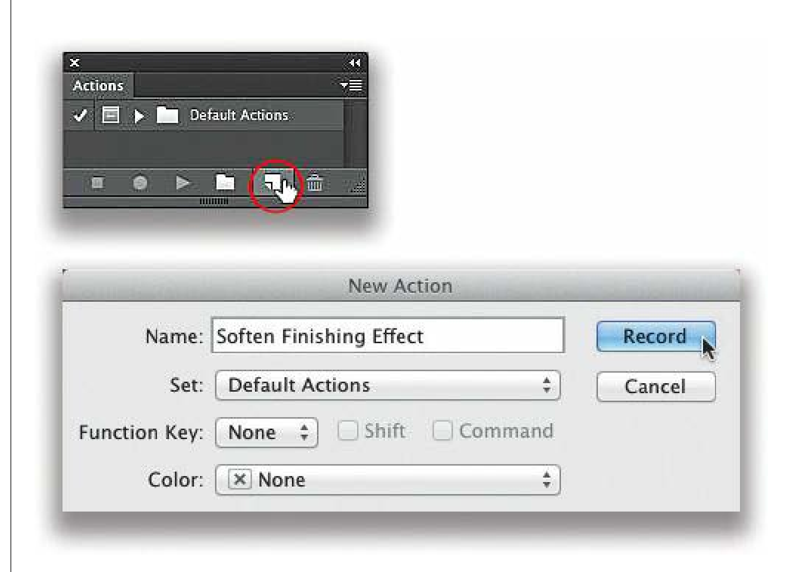
Шаг Один:

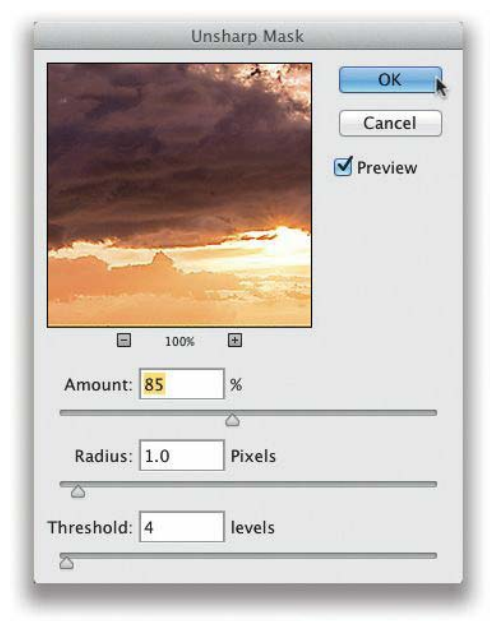
Мы начнем этот процесс в Photoshop, так что продолжите, нажав быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы открыть изображение в Photoshop (помните, что вы можете использовать тот же снимок, который я использую здесь, загрузив его с сайта, к которому я отсылал вас во введении книги). Здесь мы создадим операцию в Photoshop, которая добавляет изображению приятный, простой эффект смягчения и которую можно использовать везде – от пейзажей до портретов. (Когда я публикую снимок на своем блоге, используя эту технику, то всегда получаю электронные письма с вопросом: "Как получается, что изображение кажется мягким, но по-прежнему выглядит резким?") Поскольку эта техника повторяющаяся (она каждый раз использует одни и те же шаги в том же самом порядке), она идеальный кандидат на то, чтобы превратиться в операцию, которую вы можете очень быстро применить к другому снимку (или группе снимков).



Шаг Два:

Для создания операции зайдите в меню **Window** (Окно) и выберите **Actions** (Операции), чтобы сделать видимой панель **Actions** (Операции). Щелкните внизу панели значок **Create New Action** (Создает новую операцию) (он выглядит точно так же, как значок **Create New Layer** (Создать новый слой) в панели **Layers** (Слои) и выделен здесь красным кружком). Это вызывает диалоговое окно **New Action** (Новая операция) (показанное здесь). Продолжайте и присвойте операции имя (я назвал свою **Soften Finishing Effect** *(Смягчающий завершающий эффект)*) и щелкните кнопку **Record** (Записать) (обратите внимание, что это не кнопка **Ok** или сохранения – это кнопка записи: после щелчка она делает запись ваших шагов).









Шаг Три:

Сделайте два дубликата слоя фона, дважды нажав быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Затем зайдите в панель **Layers** (Слои) и щелкните центральный слой (выделенный здесь подсветкой). Теперь выполните команду меню **Filter > Sharpen > Unsharp Mask** (Фильтр > Усиление резкости > Контурная резкость). Данное изображение, над которым мы работаем, имеет низкое разрешение, поэтому примените следующие настройки маски **Unsharp Mask** (Контурная резкость): **Amount** (Эффект) 85 %, **Radius** (Радиус) 1 пиксел и **Threshold** (Изогелия) 4 уровня, – и щелкните **OK**, чтобы применить повышение резкости. (*Примечание:* Если бы это было изображение от цифровой камеры, с полным разрешением, я использовал бы такие настройки маски контурной резкости: **Amount** (Эффект) 120%, **Radius** (Радиус) 1 пиксел и **Threshold** (Изогелия) 3 уровня).



Шаг Четыре:

Теперь, повысив резкость, выполните очень сильное размытие этого изображения. Для этого в панели **Layers** (Слои) щелкните верхний слой (**Layer 1 copy**). Выполните команду меню **Filter > Blur > Gaussian Blur** (Фильтр > Размытие > Размытие по Гауссу) и установите **Radius** (Радиус) 25 пикселов, сделав изображение по-настоящему размытым (как показано здесь).

Шаг Пять:

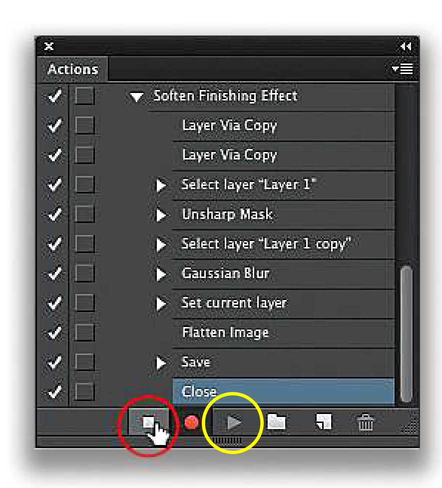
В панели **Layers** (Слои) понизьте **Opacity** (Непрозрачность) этого размытого слоя до 20 %, придавая изображению итоговый вид (как показано здесь). Теперь, зайдите в выпадающее меню панели **Layers** (Слои) (в верхнем правом углу панели) и выберите **Flatten Image** (Выполнить сведение), чтобы свести слои в единственный слой **Background** (Фон). Затем сохраните файл, нажимая быструю клавишу **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**), и закройте его быстрой клавишей **Ctrl+W** (Mac: **Command+W**).

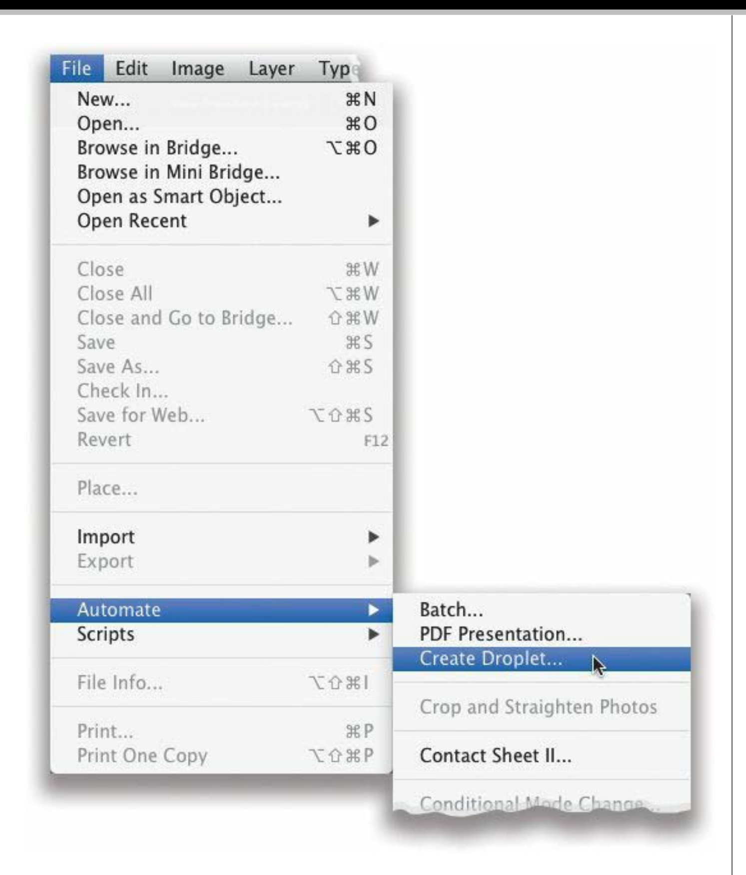




Шаг Шесть:

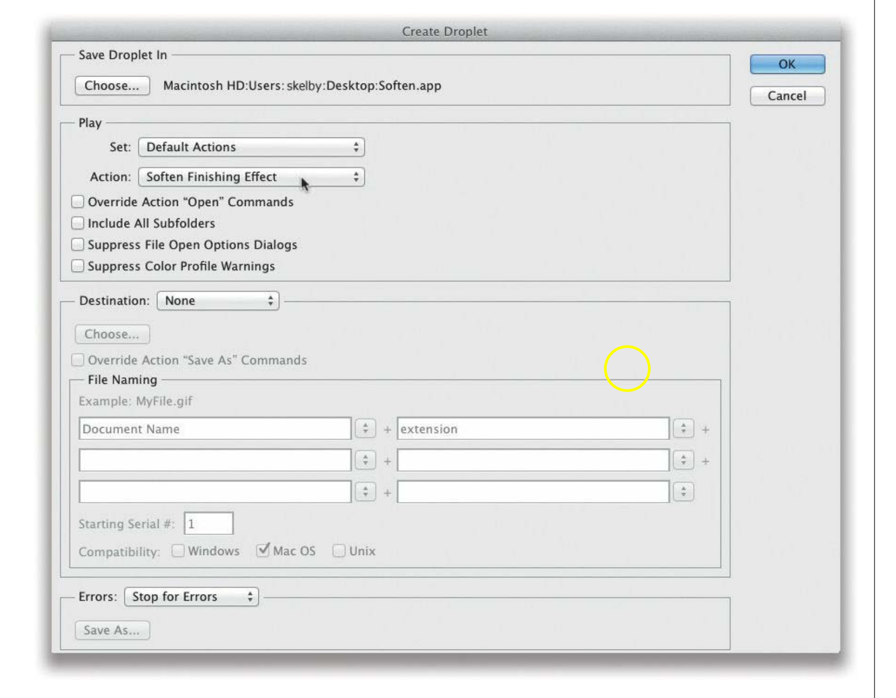
Вы, возможно, уже забыли, но мы все время делали запись этого процесса (помните, что некоторое время назад мы создали операцию? Так вот, она все это время делала запись наших шагов). Итак, вернитесь в панель **Actions** (Операции) и щелкните значок **Stop** (Остановка записи/воспроизведения) внизу слева панели (как показано здесь). То, запись чего вы сделали, является операцией, которая применит эффект, затем сохранит файл, а затем его закроет. Кстати, на данном этапе я всегда предпочитаю тестировать операцию, чтобы удостовериться, что я правильно создал и записал ее, поэтому откройте другой снимок, в панели **Actions** (Операции) щелкните операцию **Soften Finishing Effect**, затем внизу панели щелкните значок **Play Selection** (Выполняет активную операцию или команду) (▶) – он выделен здесь желтым кружком. Это должно применить эффект, затем сохранить и закрыть документ.





Шаг Семь:

Теперь мы превратим эту операцию в так называемый дроплет. Вот что делает дроплет. Если вы выходите из Photoshop и находите снимок на компьютере, а затем перетаскиваете снимок прямо на этот дроплет, он автоматически запускает Photoshop, открывает снимок, и применяет к нему операцию (в данном случае **Soften Finishing Effect**). Затем данный дроплет автоматически сохраняет и закрывает снимок, потому что вы сделали запись этих двух шагов как часть операции. Это весьма удобно. Итак, чтобы создать дроплет, зайдите в Photoshop и выполните в нем команду меню **File > Automate > Create Droplet** (Файл > Автоматизация > Создать дроплет) (как показано здесь).

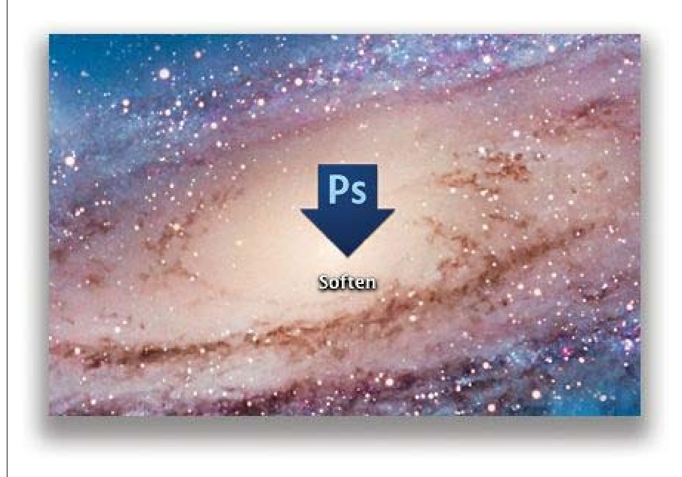


Шаг Восемь:

Это вызывает диалоговое окно **Create Droplet** (Создать дроплет) (показанное здесь). Щелкните кнопку **Choose** (Выбрать) вверху диалогового окна, выберите рабочий стол в качестве папки для хранения дроплета, а затем присвойте дроплету имя "**Soften**". Далее, в секции **Play** (Выполнить) этого диалогового окна удостоверьтесь, что во всплывающем меню **Action** (Операция) выбрано **Soften Finishing Effect** (имя, присвоенное ранее нашей операции) (как показано здесь). На этом всё – остальную часть диалогового окна можно игнорировать и просто щелкнуть **OK**.

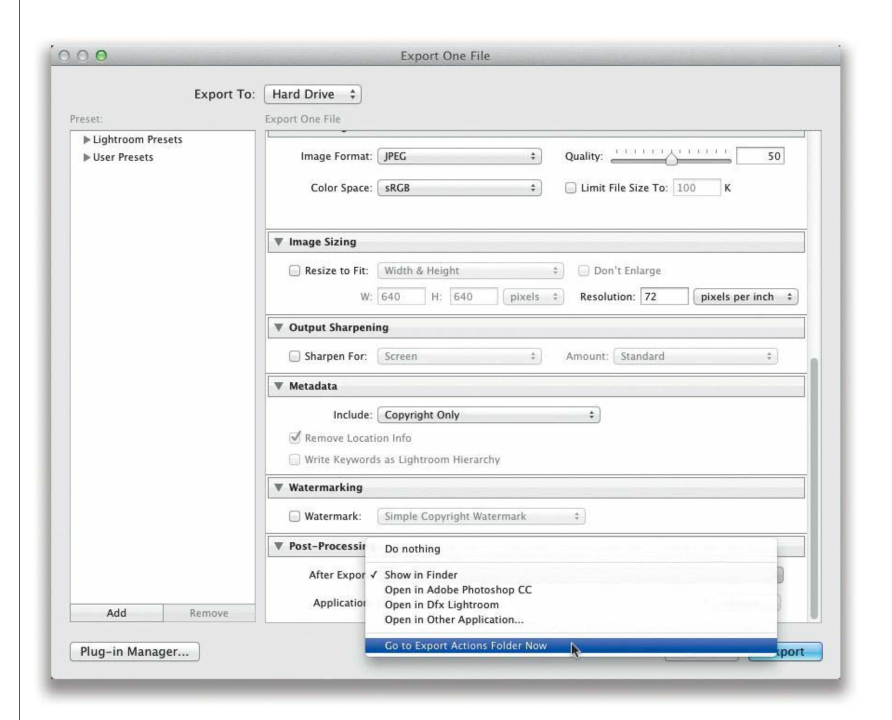
Шаг Девять:

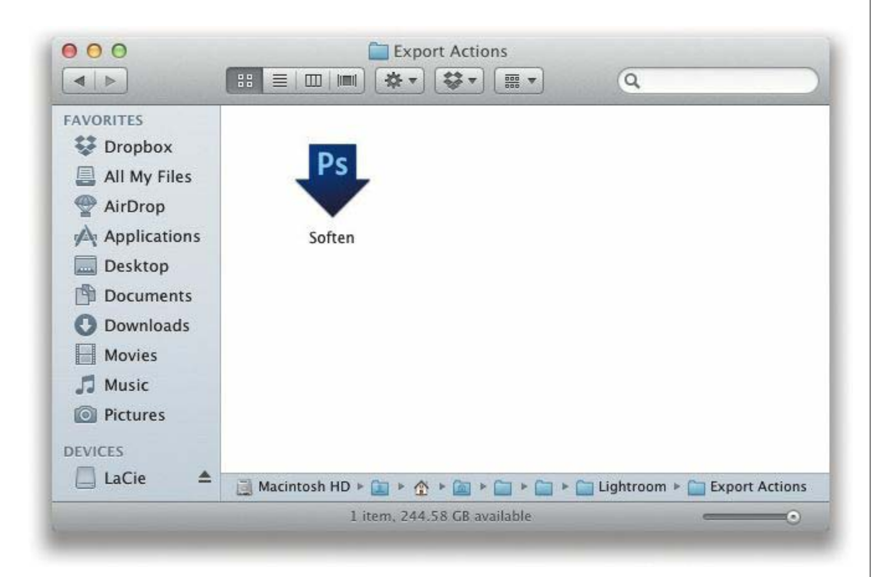
Если вы посмотрите на рабочий стол своего компьютера, то увидите значок в виде толстой стрелки, указывающей на имя дроплета (как показано здесь).



Шаг 10:

Теперь, когда мы встроили наш дроплет *Soften* в Photoshop, мы добавим его к технологическому процессу Lightroom. Возвратитесь в Lightroom, зайдите в меню **File** (Файл) и выберите **Export** (Экспорт). Когда появится диалоговое окно **Export** (Экспорт), опуститесь в секцию **Post-Processing** (Постобработка) и из всплывающего меню **After Export** (После экспорта) выберите **Go to Export Actions Folder Now** (Перейти в папку для экспорта) (как показано здесь).





Шаг 11:

Это отсылает вас к папке компьютера, где Lightroom хранит **Export Actions** *(Операции экспорта)* (и что еще более важно, где вы можете сохранить любую операцию, которую создадите). Все, что необходимо сделать, , чтобы добавить дроплет **Soften** в Lightroom) – перетащить его в папку **Export Actions**. Теперь вы можете закрыть эту папку, возвратиться в Lightroom и щелкнуть кнопку **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно **Export** (Экспорт файла) (в конце концов, вы нуждались в нем, только чтобы получить доступ к папке **Export Actions** и перетащить в нее дроплет).

Шаг 12:

Окей, теперь давайте запустим это в работу. Выделите в Lightroom, в представлении **Grid** (Сетка), один или несколько снимков, к которым вы хотите применить рассмотренный эффект, затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+E** (Mac: **Command+Shift+E**), чтобы вернуться в диалоговое окно **Export** (Экспорт). В секции **Preset** (Задача) слева, щелкните направленный вправо треугольник слева от надписи **User Presets** (Пресеты пользователя) и затем щелкните пресет **Export JPEGs for Web**, создание которого мы обсуждали в Главе 8 (если вы не создали его, возвратитесь назад и сделайте это теперь). В секции **Export Location** (Место экспорта), щелкните кнопку **Choose** (Выбрать) и выделите папку назначения для сохраненного JPEG-файла (если вы хотите изменить ее). После этого в секции **File Naming** (Переименование файлов) дайте снимку, если хотите, новое имя. Теперь внизу, в секции **Post-Processing** (Постобработка), во всплывающем меню **After Export** (После экспорта), вы увидите добавленный туда дроплет **Soften** – выберите его (как показано здесь). Когда вы щелкнете **Export** (Экспорт), снимок будет сохранен как JPEG, затем Photoshop автоматически запустится, откроет снимок, применит операцию **Soften Finishing Effect**, затем сохранит и закроет снимок. Все изложенное можно проделать точно так же сразу с несколькими снимками. Симпатичная умная штучка!

Сшивание панорам при помощи Photoshop

Одна из моих любимых функций Lightroom облегчает использование одной из моих любимых функций Photoshop – функции Photomerge – сшивки фотоснимков, которая автоматически и легко сшивает панорамы.

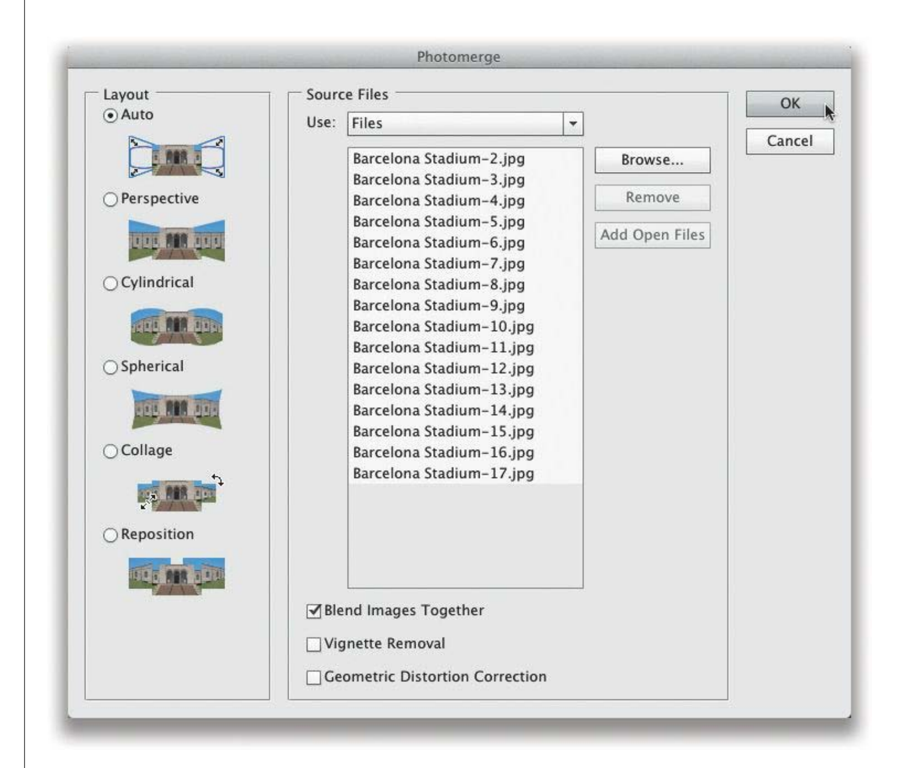
Шаг Один:

В представлении **Grid** (Сетка) Lightroom выделите снимки, которые хотите сшить вместе (изображения, показанные здесь, это Олимпийский стадион в Барселоне, Испания). Я выбрал серию из 16 снимков, и когда снимал их, следил, чтобы каждый снимок накладывался на следующий примерно на 20 %, потому что такое наложение требует Photoshop для сшивки снимков в единственное панорамное изображение. Как только снимки выбраны, выполните команду меню **Photo > Edit In > Merge to Panorama in Photoshop** (Фото > Редактирование > Объединить в панораму в Photoshop).

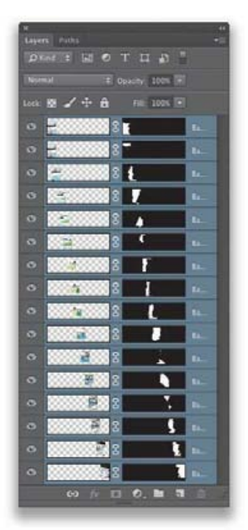


Шаг Два:

Появляющееся диалоговое окно является диалоговым окном **Photomerge** *(Слияние снимков)* Photoshop (показанным здесь), и в центре этого окна будут находиться имена 16-ти изображений, выбранных вами в Lightroom. В секции **Layout** (Макет) с левой стороны оставьте выбор **Auto** (Авто), чтобы функция **Photomerge** попыталась автоматически выровнять и смешать вместе изображения, затем щелкните кнопку **OK** в верхнем правом углу диалогового окна.



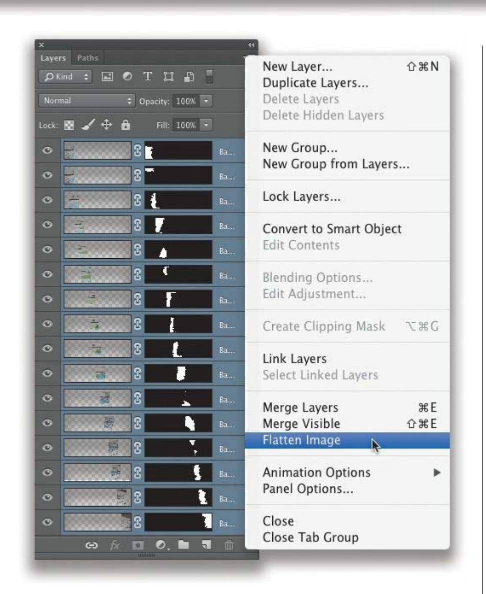




Шаг Три:

Когда Photoshop закончит выравнивание и смешение снимков, появится новый документ с шестью изображениями, объединенными в единственное панорамное изображение (показанное здесь). Части каждого снимка преобразованы в этом документе в отдельный слой (как показано здесь в панели **Layers** (Слои)), так что при необходимости откорректировать маски, созданные функцией **Photomerge**, вы могли бы это сделать (но мы этого не делаем). Продолжите и сведите изображение выбором **Flatten Image** (Выполнить сведение) из выпадающего меню панели **Layers** (Слои) в верхнем правом ее углу.





Шаг Четыре:

Продолжим и сведем изображение, выбирая команду **Flatten Image** (Выполнить сведение) из всплывающего меню панели **Layers** (Слои) в верхнем правом ее углу. Теперь, после сведения изображения, его необходимо обрезать, уменьшив размер, чтобы избавиться от нескольких больших промежутков, которые Photoshop оставил, сшивая изображения вместе (это происходит почти всегда).



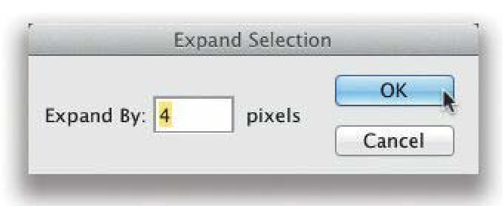
Шаг Пять:

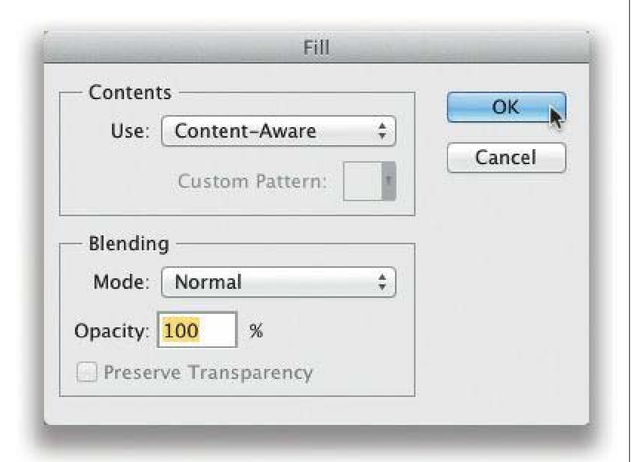
Нажмите клавишу **C**, чтобы получить инструмент **Crop** (Рамка), и немного перетащите внутрь точки обрезки, чтобы исчезла большая часть белых промежутков (не следует обрезать их слишком сильно, потому что небольшие белые промежутки мы можем заставить Photoshop исправить). Как только обрезка настроена (как показано здесь), нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы применить обрезку к панораме.



Шаг Шесть:

Чтобы заполнить маленькие белые пустоты, которые остаются вверху, внизу и по бокам, используем функцию **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), которая пытается разумно заполнить промежутки (и в большинстве случаев делает это вполне прилично). Итак, здесь вы делаете следующее. Активируете инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (нажмите несколько раз **Shift+W** до его появления), и щелкните им один раз одну из белых пустых областей. Когда есть несколько таких областей, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и щелкните другие области, и они добавляются к текущему выделению. Если нечаянно выделятся области, которые вы не хотели выделять (как, здесь, где выделение захватило некоторые места стадиона), нажмите **Shift+W**, чтобы переключиться на инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните те области, чтобы отменить их выделение. Как только выделение сделано (как показано здесь), мы используем прием, чтобы улучшить ситуацию: мы расширим выделенные области на несколько пикселов. Для этого зайдите в панель меню и выполните команду **Select > Modify > Expand** (Выделение > Модификация > Расширить). Когда появится диалоговое окно, показанное здесь, введите 4 пиксела и щелкните **OK**.





Шаг Семь:

После расширения выделения на 4 пиксела зайдите в панель меню **Edit > Fill** (Правка > Заполнить). Когда появится диалоговое окно **Fill** (Заполнить), из всплывающего меню **Use** (Использовать) выберите **Content-Aware** (С учетом содержимого) (как показано здесь) и щелкните **OK**. Как вы можете видеть, это делает удивительную работу, кроме этого действительно дублированы два светильника и оставлен один обрезанный в верхнем левом углу. Достаточно просто и эффективно.



Шаг Восемь:

В панели инструментов активируйте инструмент **Clone Stamp** (Штамп) (**S**). Нажмите быструю клавишу **Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Option+щелчок-мыши**) для выбора образца из соседней области, а затем закрасьте дубликаты, и они исчезнут. Затем просто выполните **Alt+щелчок-мыши** столба на самом краю слева и растяните его (как показано здесь). После этого возвратим изображение к Lightroom для небольшой окончательной правки. *Примечание:* Если вы снимаете панорамы в RAW, лучше начните работу в Lightroom, выбирая все изображения, затем зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) и откорректируйте изображения (экспозиция, контраст, четкость, и так далее), прежде, чем переключиться в Photoshop для сшивки изображений в панораму, потому что RAW- изображения имеют больший динамический диапазон.

Шаг Девять:

Чтобы передать панораму в Lightroom, нужно сделать только две вещи: (1) сохранить файл, и (2) закрыть его. Итак, нажмите **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**), чтобы сохранить файл, затем нажмите **Ctrl+W** (Mac: **Command+W**), чтобы закрыть окно с изображением. Теперь, после возвращения в Lightroom, вы увидите, что панорама появляется в представлении **Grid** (Сетка) сразу после изображений, которые использовались для ее создания. Откройте ее в модуле Develop (Коррекции) и уменьшите **Exposure** (Экспозиция) (поскольку в целом панорама выглядит передержанной). Кроме того, уменьшите **Highlights** (Света) (чтобы немного затемнить небо) и немного увеличьте **Contrast** (Контраст). Затем активируйте **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (**K**), переместите ползунок **Exposure** (Экспозиция) (примерно в -0.50) и затемните поле. Чтобы затемнить центр поля немного сильнее, щелкните кнопку **New** (Создать), уменьшите **Exposure** (Экспозиция) (где-то до -0.26) и закрасьте поле. Наконец, щелкните кнопку **New** (Создать) еще раз, немного увеличьте **Exposure** (Экспозиция) (примерно до +0.48) и закрасьте стенды, находящиеся в тени (просто чтобы немного сбалансировать отдельные элементы и завершить панораму). (*Примечание:* Возможно, вам придется еще раз передать панораму в Photoshop и снова использовать инструмент **Clone Stamp** (Штамп) (**S**), чтобы немного подправить небо).



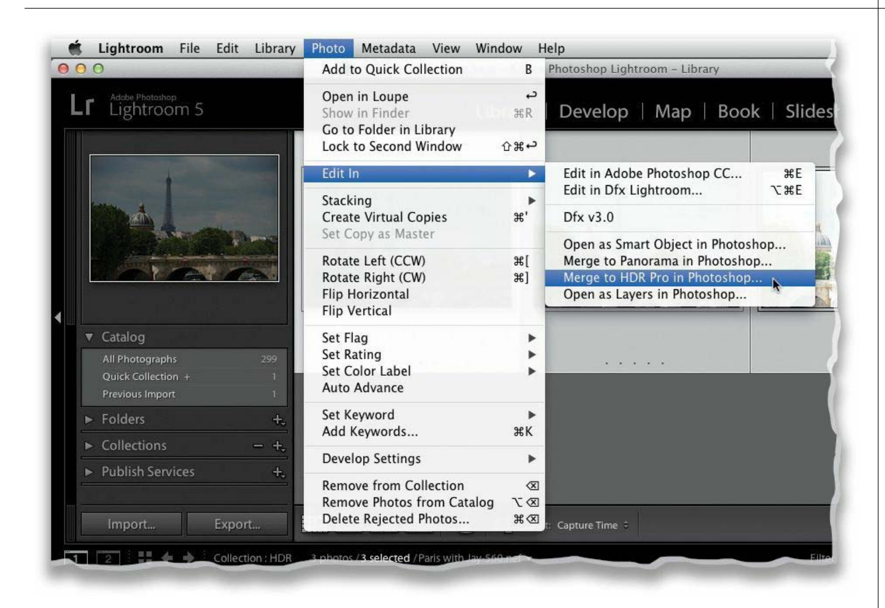


Создание HDR-изображений в Photoshop

Изображения HDR (**High Dynamic Range** (Расширенный динамический диапазон)) (серия снимков одного и того же объекта съемки, снятого с разными выдержками для охвата полного тонального диапазона) стали очень популярны, и вы можете передать изображения, снятые для HDR, из Lightroom в Photoshop, чтобы выполнить их слияние при помощи функции **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro). Вы начинаете со съемки в режиме брекетирования, установленном в камере. Здесь я настроил свою камеру на съемку по три брекетированных снимка с двумя ступенями между каждым снимком – один со стандартной экспозицией, один на 2 ступени темнее и один ярче на 2 ступени (всего три снимка).

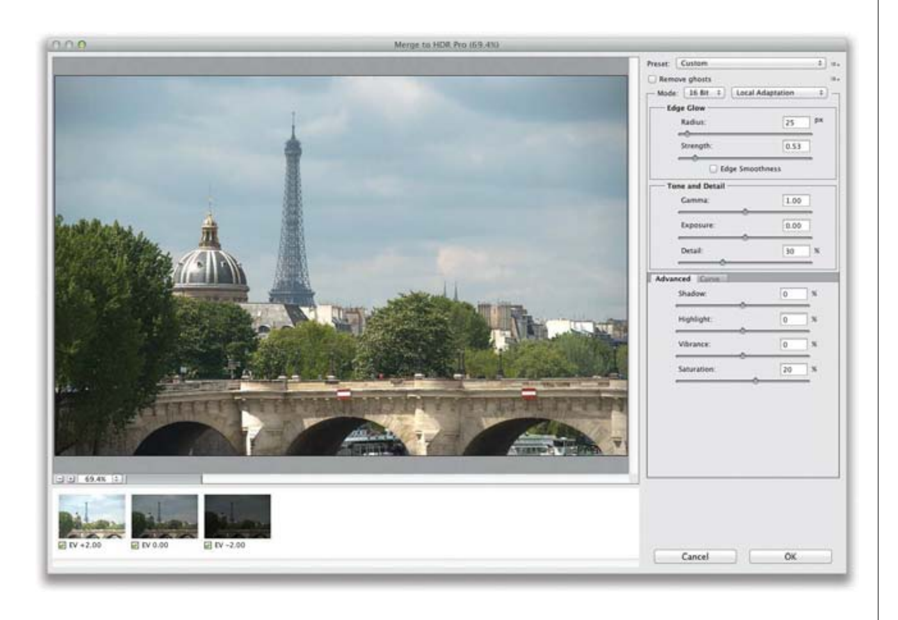
Шаг Один:

Выберите брекетированные снимки в Lightroom. Здесь я выбрал три брекетированных снимка в модуле **Library** (Библиотека). После их выбора выполните команду меню **Photo > Edit In > Merge to HDR Pro in Photoshop** (Фото > Редактирование > Объединить в HDR Pro в Photoshop).



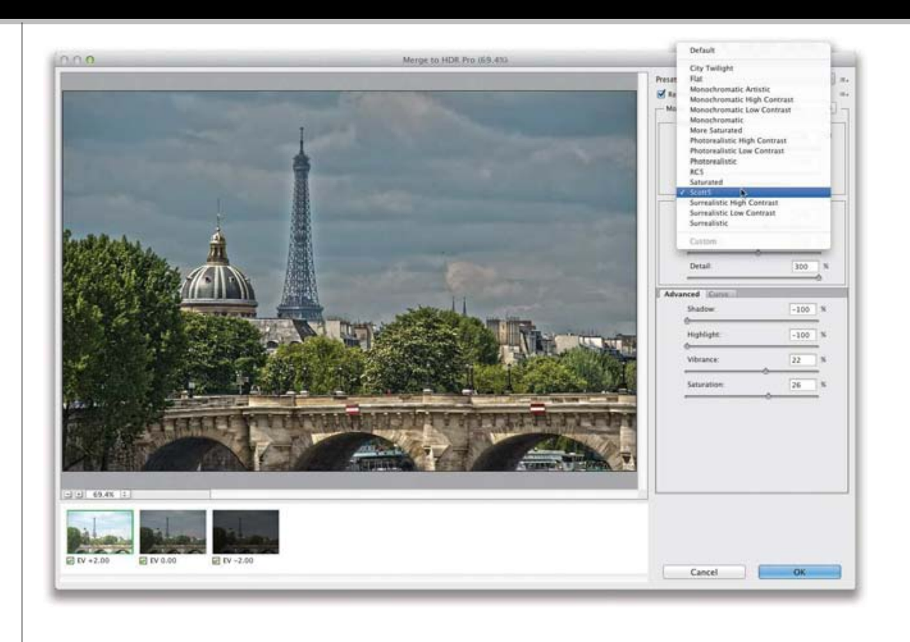
Шаг Два:

Это запускает Photoshop, вызывает диалоговое окно **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro) (показанное здесь) и собирает три изображения (или пять, или семь изображений – в зависимости от того, сколько брекетированных снимков вы взяли) в одну скучную версию изображения (как показано здесь). Но оно просто отражает настройки по умолчанию (которые мы потом откорректируем).



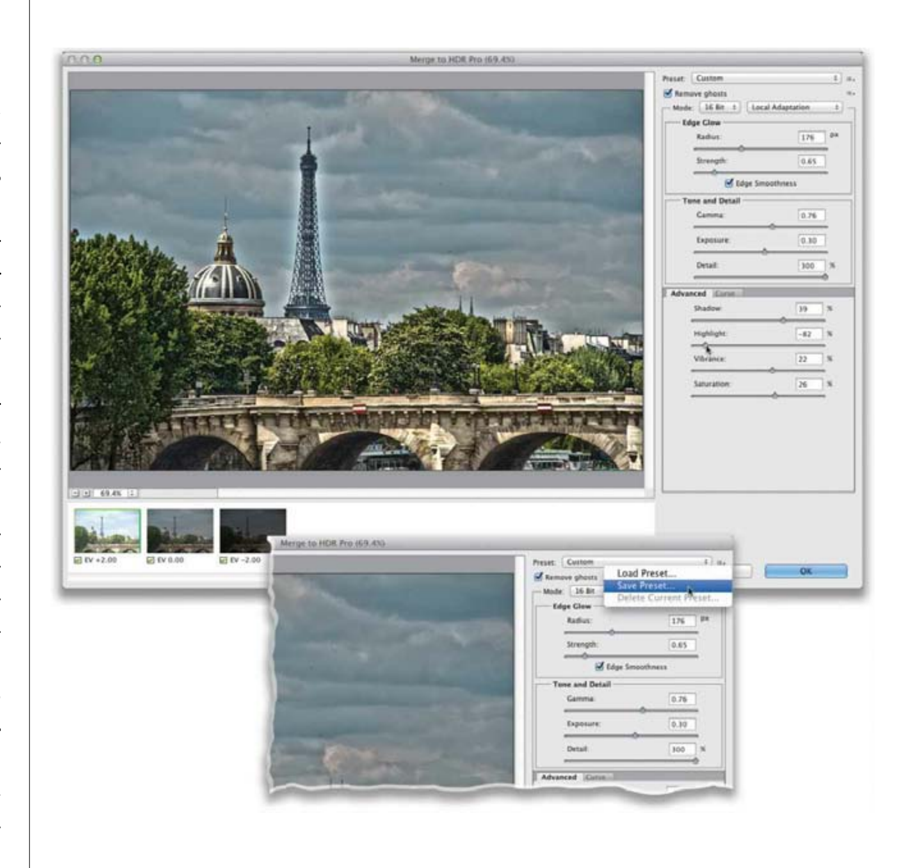
Шаг Три:

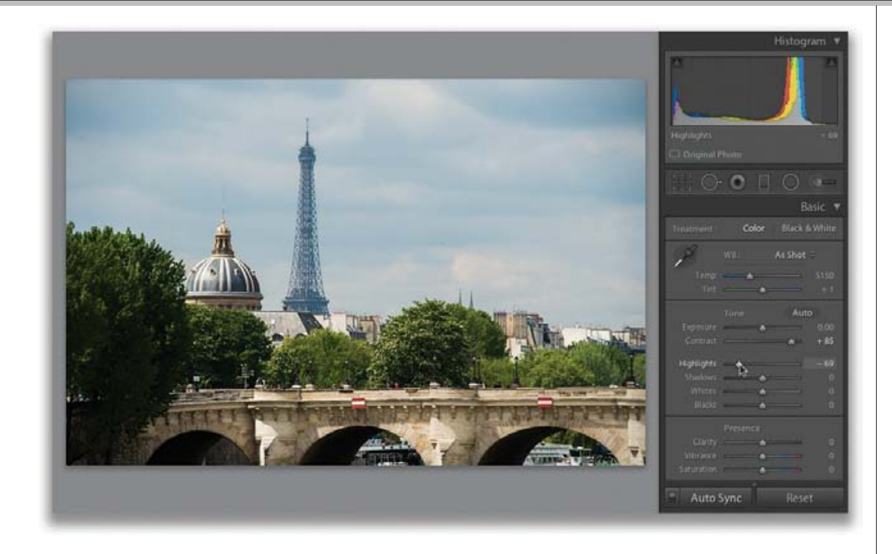
У всплывающего меню **Preset** (Пресет) в верхнем правом углу диалогового окна есть группа пресетов, которые являются... ну... большинство почти ни на что не годятся. Adobe, должно быть, устал выслушивать мои жалобы на них, потому что прежде, чем начать CS5, спросил разрешения включить один из моих собственных пресетов. Конечно, я был счастлив дать на это согласие, и с той поры он находится в HDR Pro. Под названием **Scott 5**, и придает изображению HDR-тональный вид (я знаю, прямо сейчас оно выглядит ужасным, но чуть спустя будет исправлено). В настоящее время, в CS6, Adobe добавлял новую важную опцию под названием **Edge Smoothness** *(Смягчение краёв)*, но Scott 5 ее не использует. Мы исправим это прямо сейчас. Итак, начните, выбирая Scott 5 из всплывающего меню **Preset** (Пресет), затем перетащите ползунок **Strenght** (Интенсивность) немного вправо, чтобы улучшить тональное соответствие (я увеличил ее до 0.65), и установите галочку в окошке **Edge Smoothness** *(Смягчение краёв)* (чтобы сделать HDR менее резким).



Шаг Четыре:

Давайте пока сохраним это как пресет, зайдя в выпадающее меню в верхнем правом углу диалогового окна, выбирая **Save Preset** (Сохранить набор) (как показано в наложенном фрагменте) и присваивая пресету имя. Я назвал свой (сейчас-сейчас...) Scott 6. Окей, этот пресет хорошо работает как стартовый для большинства изображений, но здесь он создает общую проблему, характерную для HDR – мост, деревья, здания и Эйфелева башня выглядит хорошо, но небо (с ирреальными облаками и этим ужасным белым свечением вокруг башни) – определенно "чрезмерно HDR-ное", и нуждается в исправлении (что мы чуть позже сделаем). Прежде всего, перейдите вниз к ползунку **Shadow** (Тень) закладки **Advanced** (Дополнительно). Я обычно перетаскиваю его вправо, чтобы проверить, не проявляет ли он какие-либо детали в тени (здесь я перетащил его к значению 39, и это проявило тени на дереве с левого края). Ползунок **Highlight** (Свет) управляет самыми яркими белыми, и я чуть усилил их (я перетащил его в -82). Теперь щелкните кнопку **OK** внизу справа диалогового окна.





Шаг Пять:

Теперь вернемся на минуту в Lightroom. Помните, вначале я упоминал, что снял три изображения в режиме брекетинга: одно с нормальной экспозицией, одно недодержанное на 2 ступени и одно передержанное на 2 ступени? Хорошо, щелкните то, которое с нормальной экспозицией, а затем зайдите в модуль **Develop** (Коррекции). Наша цель здесь – исправить небо и избавиться от того ужасного белого свечения вокруг Эйфелевой башни. Здесь просто значительно увеличим контраст (я перетащил ползунок **Contrast** (Контраст) к +85), и уменьшим света (я перетащил ползунок **Highlights** (Света) в -69). Это часто помогает облакам сделаться более выразительными. Окей, это все, что мы должны там сделать. Итак, нажмите **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы открыть это немного откорректированное изображение с нормальной экспозицией в Photoshop.

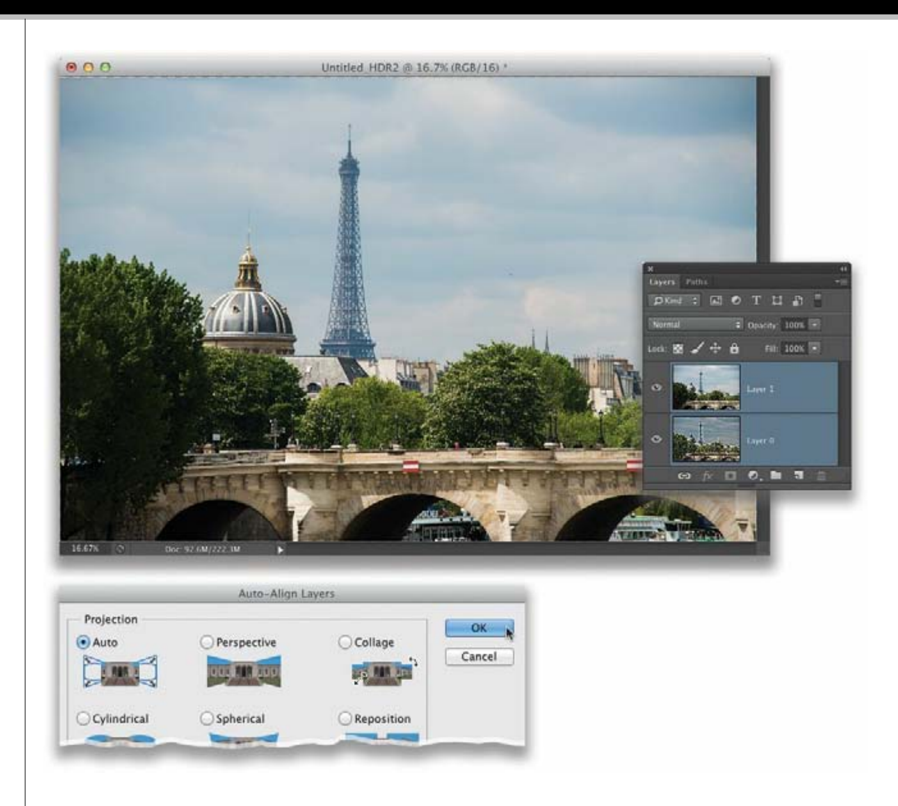


Шаг Шесть:

Как только изображение появится в Photoshop, нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**) и выделите все изображение. Затем быстрой клавишей **Ctrl +C** (Mac: **Command+C**) скопируйте изображение в память. Теперь переключитесь на изображение HDR и быстрой клавишей **Ctrl+V** (Mac: **Command +V**) вставьте изображение с нормальной экспозицией прямо поверх изображения HDR (оно появляется на своем собственном отдельном слое, как показано здесь).

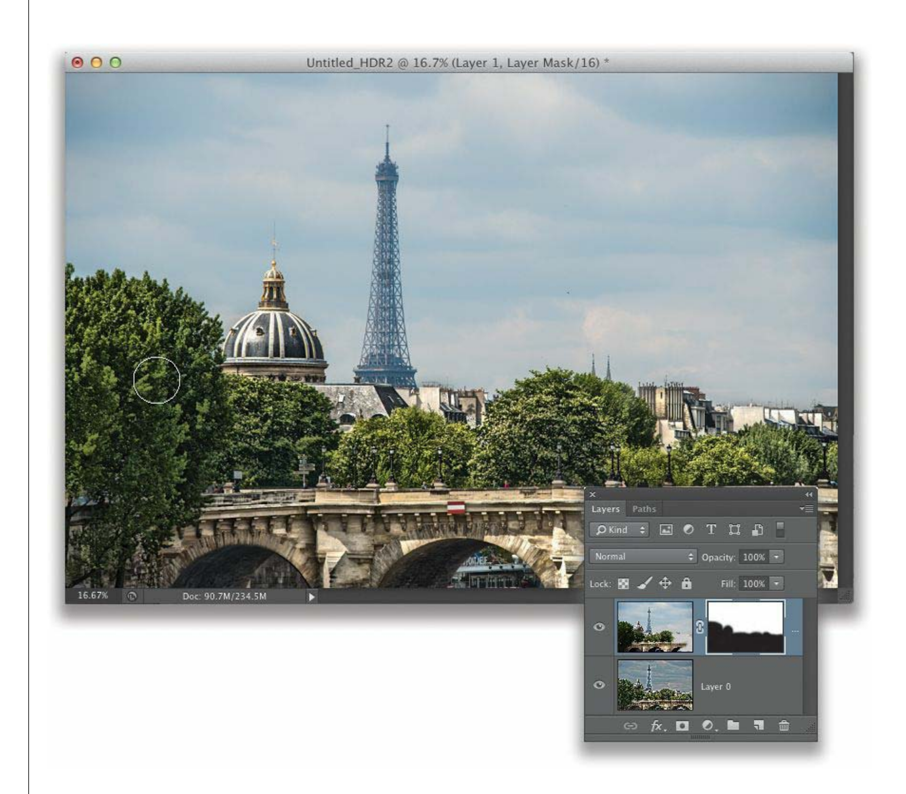
Шаг Семь:

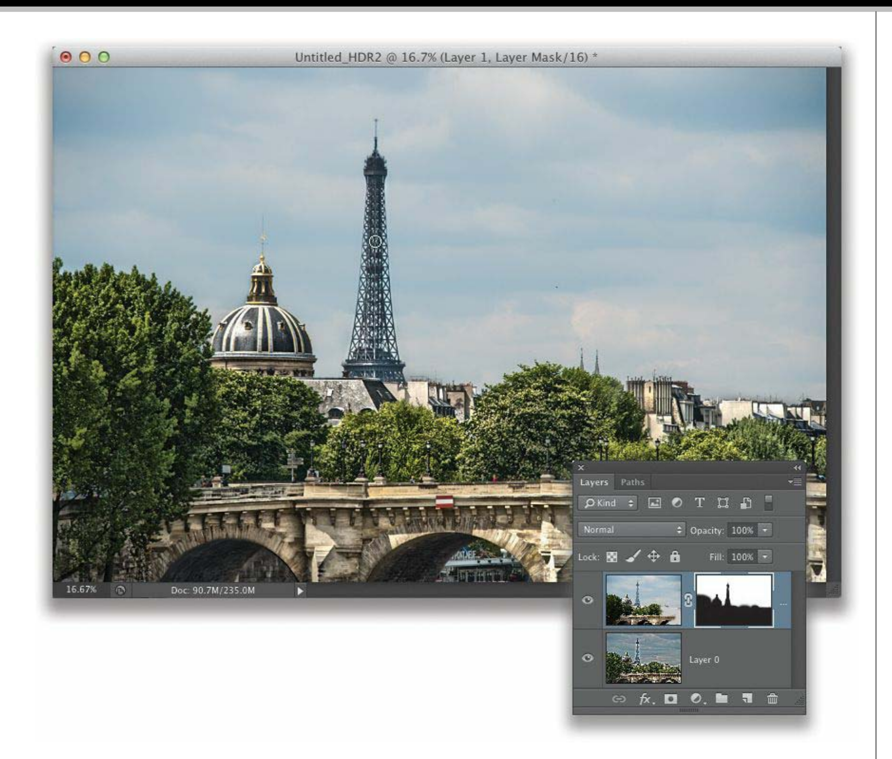
В большинстве случаев эти два изображения выравниваются абсолютно точно, но в этом случае имеет место смещение в несколько пикселов (из-за того, что я не использую для подобных съемок штатив с тех пор, как Photoshop создал свою технологию обработки HDR-снимков). И все же Photoshop имеет средства решения проблемы выравнивания. Сначала зайдите в панель **Layers** (Слои) и нажмите быструю клавишу **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) на слое **Background** (Фон), тем самым выбирая оба слоя, затем зайдите в меню **Edit** (Правка) и выберите **команду Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои). Удостоверьтесь, что в секции **Projection** (Проекция) диалогового окна **Auto-Align Layers** (Автоматическое выравнивание слоёв) выбрана опция **Auto** (Авто), и затем щелкните **OK**. Через всего несколько секунд изображения на этих двух слоях отлично выравниваются. *Примечание:* Когда это выравнивание завершится, обычно необходимо чуть обрезать изображение со всех сторон. Ну, здесь это в любом случае неизбежно. Просто примите это к сведению.



Шаг Восемь:

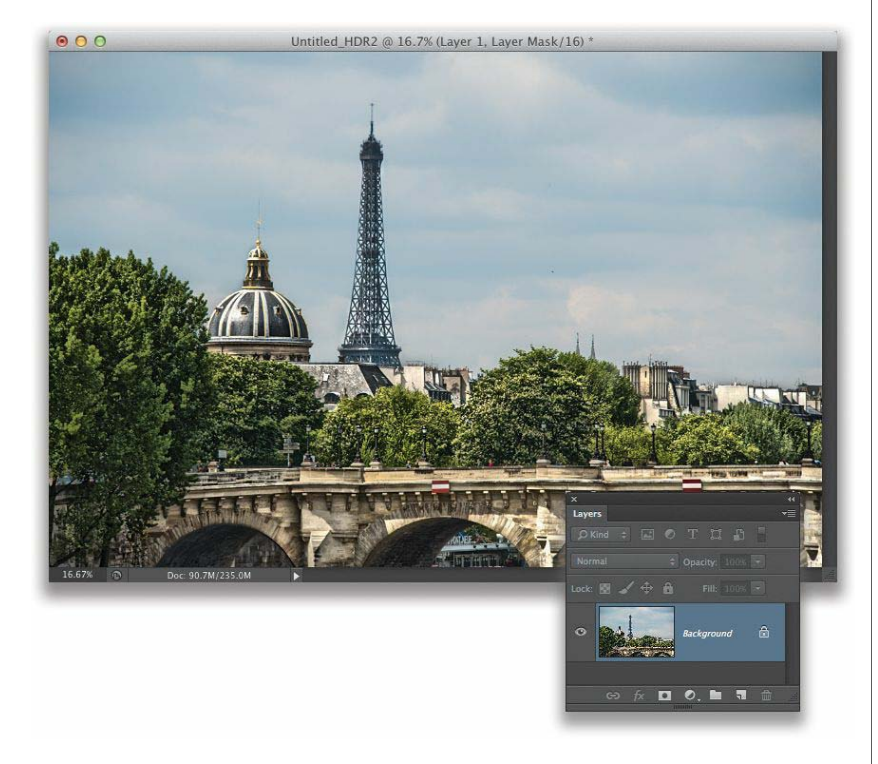
В панели **Layers** (Слои) щелкните верхний слой (слой с нормальной экспозицией), сделав его активным слоем, затем зайдите в низ панели и щелкните значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) (третий слева). Это позволяет нам управлять тем, где мы пропустим изображение HDR (смысл этого будет ясен чуть позже). Далее сделайте следующее. Установите черный **Foreground color** (Основной цвет), активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**) и в панели параметров, из **Brush Picker** (Селектор кисти), выберите кисть с мягким краем, среднего размера. Затем просто закрасьте мост, деревья и здания, чтобы показать эти области во всем великолепии HDR (как показано здесь). Они были хорошими частями изображения HDR, и теперь включены в наше изображение с нормальной экспозицией. Если вы ошибетесь, просто нажмите букву **X**, чтобы переключить **Foreground color** (Основной цвет) на белый и закрасьте по таким областям, затем переключитесь назад на черный, чтобы закрасить остальные области, отображаемые в HDR.





Шаг Девять:

Эйфелеву башню тоже необходимо закрасить, для этого уменьшите размер кисти (используя клавишу **Открывающая квадратная скобка** клавиатуры, сразу справа от буквы **P** на клавиатуре), а затем тщательно закрасьте башню. По сравнению с тем закрашиванием, которое вы делали выше, следует существенно уменьшить размер кисти, так что нажимайте клавишу **Открывающая квадратная скобка**, пока кисть не сделается достаточно малой. Опасайтесь "закрасить вне границ" – удерживайте кисть в пределах башни. Если необходимо, увеличьте масштаб изображения. Вы также можете удостовериться, что полностью закрасили купол здания слева и любые другие мелкие детали, которые, возможно, пропустили на деревьях или зданиях.

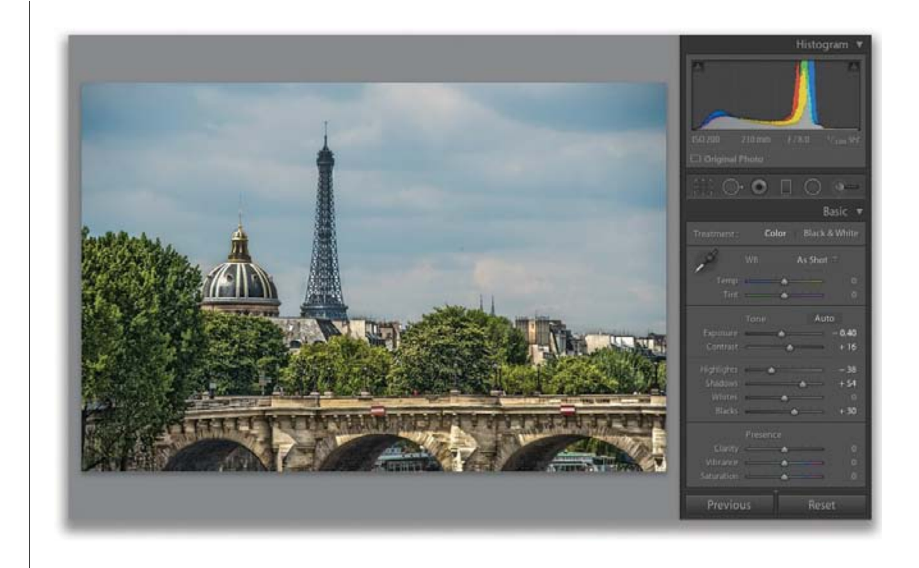


Шаг 10:

Поглядите на результат – вы сделали это! Есть хорошие объекты в стиле HDR (мост, деревья, здания, Эйфелева башня и т.д.), но небо выглядит естественным и реалистичным (ну, потому что оно такое и есть), таким образом, вы собрали в одном снимке лучшие части из обоих стилей (и именно так я обычно поступаю сегодня с HDR-обработкой – я смешиваю две разные части и создаю изображение, которое заставляет людей задаваться вопросом, является ли оно вообще HDR или нет). Так или иначе, здесь в Photoshop нам не нужно делать больше ничего – завершающие поправки сделаем непосредственно в Lightroom. Итак, все, что мы должны сделать теперь – вернуть это изображение в Lightroom: (1) сведите изображение, (2) сохраните файл и (3) закройте его. Для этого в выпадающем меню панели **Layers** (Слои) выберите команду **Flatten Image** (Выполнить сведение), затем нажмите **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**) для сохранения, а затем нажмите **Ctrl+W** (Mac: **Command+W**), чтобы закрыть окно с изображением.

Шаг 11:

Перейдите назад в Lightroom и увидите, что новый файл HDR появляется сразу за файлами исходного изображения, которые использовались для создания HDR-файла (как показано здесь). Теперь начнем коррекцию этого файла, нажимая быструю клавишу **D** для перехода с изображением в модуль **Develop** (Коррекции).



Шаг 12:

В модуле **Develop** (Коррекции) осветлим тени до появления в них деталей, а также значительно усилим контраст и проявим текстуру. Начнем с увеличения величины **Contrast** (Контраст) до +39, затем уменьшим значение **Highlights** (Света) до -29 (чтобы снизить яркость того, что видно за окнами), и увеличим **Shadows** (Тени) до +54 (для проявления деталей на диванах и вообще на всем темном). Чтобы убрать вялость, перетащим ползунок **Blacks** (Черные) немного левее, в -13, и наконец, чтобы улучшить общую текстуру, увеличим значение **Clarity** (Четкость) до +50 (как показано здесь), что действительно проявляет детали и придает изображению HDR-вид. Теперь взгляните на левую и правую стены комнаты. Видите, они немного искривлены? Причина в широкоугольнике, которым я снимал этот HDR, и мы это исправим в следующем шаге.



Нормальная экспозиция



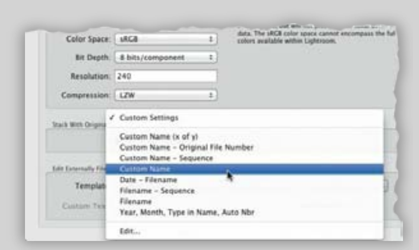
HDR изображение в чистом виде; явный перебор в стиле



Смешанное изображение; содержит лучшее из двух стилей

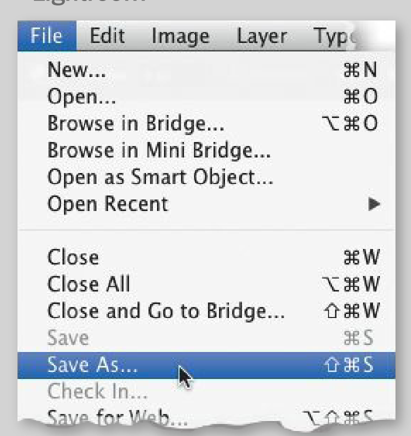
Советы знатоков Lightroom > >

▼ Именование файлов, отредактированных в Photoshop



Если вспомнить Lightroom 1, он автоматически добавлял **Edit in CS3** *(Отредактировано в CS3)* к концу всех снимков, отредактированных в Photoshop, но теперь вам надо самостоятельно выбирать, как называть отредактированные там файлы. Для этого зайдите в окно предпочтений Lightroom (нажимая **Ctrl+,** (запятая; Mac: **Command+,**)), затем щелкните закладку **External Editing** (Внешний редактор) и внизу диалогового окна увидите секцию **Edit Externally File Naming** ([~~Правка~~ Именование файла во внешнем редакторе]), где вы можете присвоить собственное имя или выбрать один из шаблонов именования файла пресета.

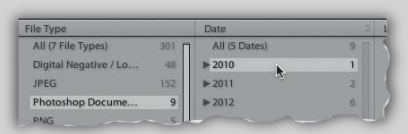
▼ Как оборвать связь файла с Lightroom



Когда вы перемещаете файл в Photoshop для редактирования и сохраняете этот файл, сохраненный файл поступает назад в Lightroom. А как разорвать эту связь? Закончив редактирование в Photoshop, просто зайдите в Photoshop в меню **File** (Файл) и выберите **Save As** (Сохранить как), а затем дайте файлу новое имя. На этом всё, связь разорвана, и файл не будет возвращаться в Lightroom.

▼ Избавьтесь от пресловутых старых файлов PSD

Если у вас версия более поздняя, чем Lightroom 1, всякий раз, когда вы заходите в Photoshop, создается копия снимка, и она сохраняется в формате PSD рядом с оригиналом, даже если вы не вносили в нее в Photoshop никаких изменений. Если вы работаете в той же манере, что и я, у вас, вероятно, скапливается больше сотни PSD-файлов без каких-либо изменений, просто занимая место на приводе и в Lightroom. Если вы их еще не аннулировали, зайдите в модуль **Library** (Библиотека) и в панели **Catalog** (Каталог) щелкните **All Photographs** (Все фото). Затем в панели **Library Filter**



(Фильтр Библиотеки) щелкните **Metadata** (Метаданные). В первом слева поле щелкните заголовок и из всплывающего меню выберите **File Type** (Формат), затем щелкните **Photoshop Document** (Photoshop-документ) (**PSD**). Во втором поле выберите **Date** (Дата), и щелкнув самые старые даты, вы сможете увидеть снимки, которые никогда не используете или в которых больше не нуждаетесь и можете удалить, освобождая дисковое пространство.

▼ Как вернуть снимки в Lightroom после выполнения операции экспорта

Если вы создали операцию в Photoshop и сохранили ее в Lightroom как операцию экспорта (как описано ранее в этой главе), то когда снимки покидают Lightroom и открываются в Photoshop для запуска операции, это "обрыв связи" (снимки в Lightroom не возвращаются). Однако если вы хотите, чтобы такие обработанные снимки были автоматически импортированы назад в Lightroom, сделайте следующее. Используйте в Lightroom функцию **Auto Import** (Автоимпорт), чтобы показать папку (см. Главу 1), а затем, когда вы записываете в Photoshop операцию, сохраните обработанные файлы в этой папке. При этом, как только операция запущена и файл сохранен вне Photoshop, он будет автоматически повторно импортирован в Lightroom..

▼ Согласование цветов между Lightroom и Photoshop

Если вы переходите туда и обратно между Lightroom и Photoshop, настоятельно рекомендуется согласовать цвета между эти-



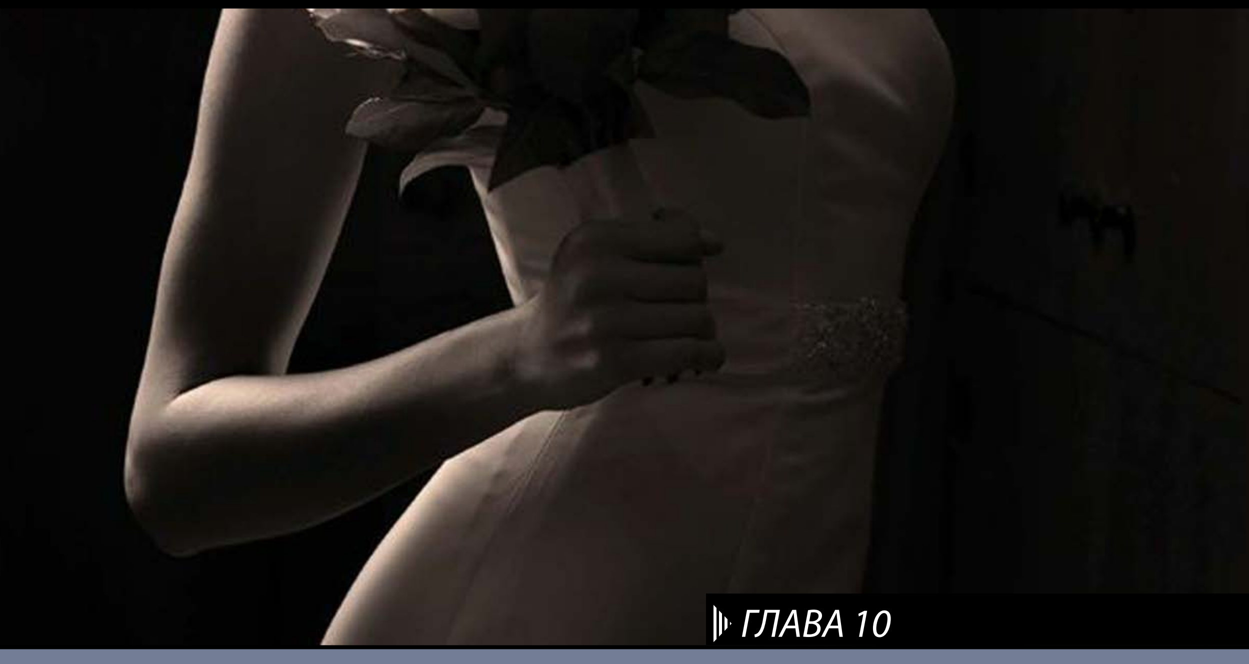
ми двумя программами, и поэтому нужно изменить цветовое пространство в Photoshop в соответствии с цветовым пространством Lightroom по умолчанию – ProPhoto RGB. Вы делаете это в Photoshop из меню **Edit** (Правка): выберите **Color Settings** (Настройка цветов) и в диалоговом окне настройки цветов, в секции **Working Spaces** (Рабочие пространства), во всплывающем списке RGB, выберите **ProPhoto RGB**. Если вы предпочитаете работать в Adobe RGB (1998) – цветовом пространстве Photoshop, удостоверьтесь, что отправляете снимок в Photoshop в этом цветовом пространстве: зайдите в диалоговое окно **Preferences** (Предпочтения) Lightroom, щелкните вверху закладку **External Editing** (Внешний редактор), затем в секции **Edit in Photoshop** (Правка в Adobe Photoshop), во всплывающем списке **Color Space** (Цветовое пространство), выберите **AdobeRGB (1998)**.

▼ Получение значительно лучшего вида изображений с расширенным динамическим диапазоном

Хотя в этой главе я показал, как переходить от Lightroom в Photoshop для создания изображений **High Dynamic Range** (Расширенный динамический диапазон) (**HDR**), к сожалению, если вы не используете версию Photoshop CS5 или выше, встроенная в Photoshop функция HDR не дает хороших результатов (и это мягко сказано). Все фотографы-профи, которых я знаю, создающие изображения HDR не в CS5 или более высокой версии, используют программу под названием Photomatix Pro (ознакомительную версию можно загрузить с веб-сайта `www.hdrsoft.com`). Испытайте ее разок, и я сомневаюсь, что вы вернетесь к использованию старой функции HDR от Photoshop.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/60 сек | Фокусное расстояние: 70 мм | Диафрагма: f/5



BOOK OF LOVE
(КНИГА ЛЮБВИ)
создание фотокниг

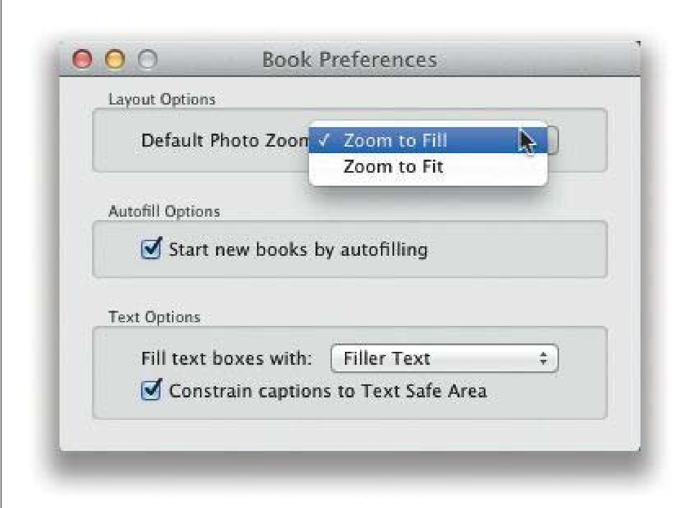
Возможность создавать фотокниги была в списках пожеланий фотографов с тех пор, как термин Lightroom был впервые введен в конце 1800 года Гровером Клевелэндом (Grover Cleveland) и Sunshine Band. Прежде, чем мы слишком удалимся от темы, что, по всей видимости, произойдет, укажем, что название этой главы *(Book of Love – Книга любви)* взято от названия группы (и это так) *Book of Love*. Я готов закрыть глаза на факт, что она действительно должна иметь название, похожее на это, или возможно, на *James Buchanan and the Book of Love (Джеймс Бьюкенен и Книга любви)*, но мне действительно трудно отделить их название (и песню с тем же названием – бодрую песню в стиле синти-поп, записанную в 1986 году, когда носили узкие галстуки и спортивные куртки с закатанными рукавами), от оригинала (действительно неплохого) песни *Who Wrote the Book of Love – Кто написал Книгу любви*, которая была записана The Monotones. И еще более грустным является следующее – я пару раз просто сослался на прошлых американских президентов: сомнительно, что большинство учащихся американской средней школы вообще умеют соображать, так что эти ссылки на президентов будут тем более потеряны для большинства норвежцев или тайцев, которые читают переводы этой книги. На самом деле читатели со всего света, которые сначала читают английскую версию книги, а затем перевод на свой родной язык, не впервые жалуются мне, что мои введения в главы в переводе не имеют смысла. Я всегда писал в ответ и напоминаю им сейчас, что они в действительности не имеют смысла также и на английском языке, на что они обычно отвечают: Den hund er på kjøkkenet drive en båt gjort av bønner. Каково? Когда получаете в ответ нечто подобное, это придает смысл затраченным усилиям.

Прежде чем создать свою первую книгу

Здесь дан обзор некоторых вещей, которые полезно знать, прежде чем вы создадите свою первую книгу и узнаете, какие книги, размеры и обложки доступны для партнера Adobe по изданию книг – Blurb (`www.blurb.com`).

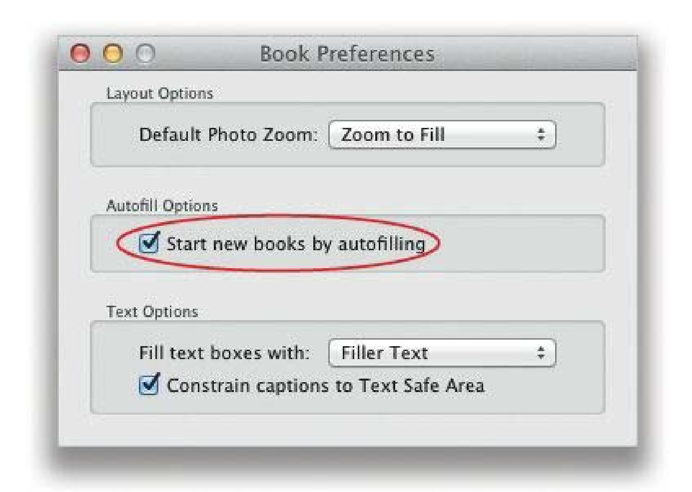
Шаг Один:

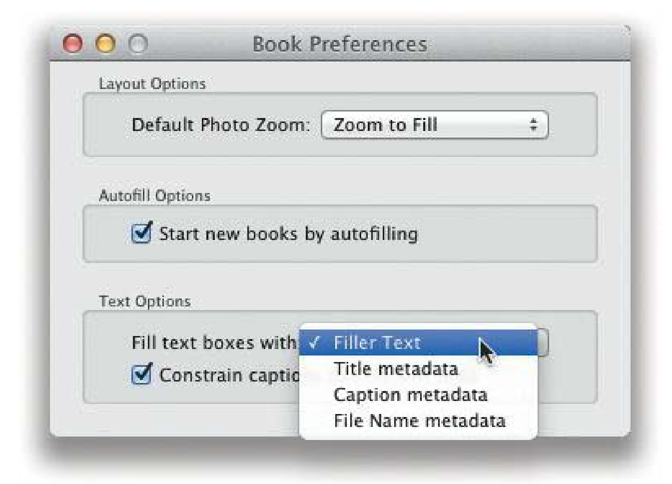
При переходе к модулю **Book** (Книга) (или из панели выбора, или быстрой клавишей **Ctrl+Alt+4** (Mac: **Command+Option+4**)),вверху появляется меню **Book** (Книга), и если зайти в это меню, внизу его будет находиться команда **Book Preferences** (Предпочтения для книги). Выберите эту команду и посмотрите на вызванное ею окно. Итак, сверху вниз. Точно так же, как в модулях **Print** (Печать), **Slideshow** (Слайд-шоу) или **Web**, в модуле **Book** (Книга) вы выбираете, будет ли настройка по умолчанию масштаба рисунков для страниц макета равной **Fill** (Заполнить) или **Fit** (Вписать) (я оставляю эту настройку **Fill** (Заполнить), потому что обычно она смотрится лучше, но вы можете выбрать вариант, какой вам больше нравится).



Шаг Два:

Когда мы вместе разработаем наш книжный проект (после этих двух страниц), вы можете выбрать опцию автоматического заполнения в Lightroom всех страниц книги снимками, которые решили разместить в книге (тем самым, исключая необходимость перетаскивать их в книгу один за другим). Для этого установите галочку в окошке **Autofill Options** (Параметры автозаполнения [~~текста~~] – ***А.Л.***) Итак, при этом включенном предпочтении, как только вы зайдете в модуль **Book** (Книга), это перенесет снимки панели **Filmstrip** (Кинопленка) в рамки для фотографий на каждой странице – и вы получаете книгу (конечно, потом вы можете перестроить любые страницы или заменить снимки, но это хороший начальный шаг).





Шаг Три:

В последней секции окна, **Text Options** (Параметры текста), находится предпочтение, которое позволяет визуально видеть, где можно помещать текст. Часть макетов имеют области, куда можно поместить текст, и они ясно видны на миниатюре. Но применительно к текущей странице, если в текстовом поле вообще отсутствует текст (устанавливаемый выбором опции **Filler Text** (Заполнить текстом) из всплывающего списка **Fill Text boxes with** (Текстовые поля), тогда вообще непонятно, есть ли там текстовое окно. Итак, выбор опции **Filler Text** (Заполнить текстом) обеспечивает напоминание (но не волнуйтесь -- это визуальное напоминание только для вас. На самом деле оно не печатается, пока вы не сотрете его и не начнете печатать свой собственный текст, так что вы не должны беспокоиться о том, что напоминания обнаружатся в итоговом варианте книги – точно так же, как в печатном издании не появляются линии привязки). Помимо опции **Filler Text** (Заполнить текстом), если вы фактически добавили подписи или названия (в полях панели **Metadata** (Метаданные) модуля **Library** (Библиотека)), то можете опубликовать их, выбрав опции **Title metadata** (Заголовок метаданных) или **Caption metadata** (Название метаданных) (что сэкономит вам немного времени). Наконец, установка опции **Constrain Captions to Text Safe Area** (В пределах границ текста) просто запрещает подписям размещаться в областях, где они могут быть обрезаны, в пустых разделителях колонок на странице, в пустом пространстве, разделяющем страницы между собой.



Шаг Четыре:

Прежде, чем вы перевернете страницу, и мы начнем вместе создавать книгу, я решил показать вам те размеры и типы книг, которые можно заказать непосредственно из Lightroom через Blurb (лаборатория фотокниги онлайн, очень популярная у фотографов, партнер Adobe по печати из Lightroom).

Есть пять размеров: **Small Square 7x7"** (Маленький квадрат, 18x18 см), **Standard Portrait 8x10"** (Стандартный портрет, 20x25 см) (портретная ориентация**), Standard Landscape 10x8"** (Стандартный пейзаж, 25x20 см) (альбомная ориентация), **Large Landscape 13x11"** (Большой пейзаж, 33x28 см) и **Large Square 12x12"** (Большой квадрат, 30x30 см). Для каждого размера есть три типа обложек: **Softcover** (Мягкая), **Hardcover Image Wrap** (Твердая *в красочной обертке)* (показанная здесь, слева и справа) и **Hardcover Dust Jacket** (*Твердая* с суперобложкой) (а также, по вашему желанию, можно заказать внутренние отвороты обложки и текст!) Итак, давайте создадим нашу книгу.

Создание первой книги с нуля

Lightroom 4 был первой версией Lightroom, имеющей встроенную функцию верстки книг, и я хочу сказать, что Adobe поступил правильно! Думаю, лучший способ узнать, насколько это просто – продолжить и создать книгу с нуля (это вообще не отнимет много времени), а затем, когда вы закончите эту книгу, будете во всеоружии (да, техническая сторона проста). Сложным является отбор изображений, которые вы поместите в книге – сама же верстка книги удивительно проста, особенно учитывая, что Adobe включил порядка 180 предварительно разработанных шаблонов макета страницы.

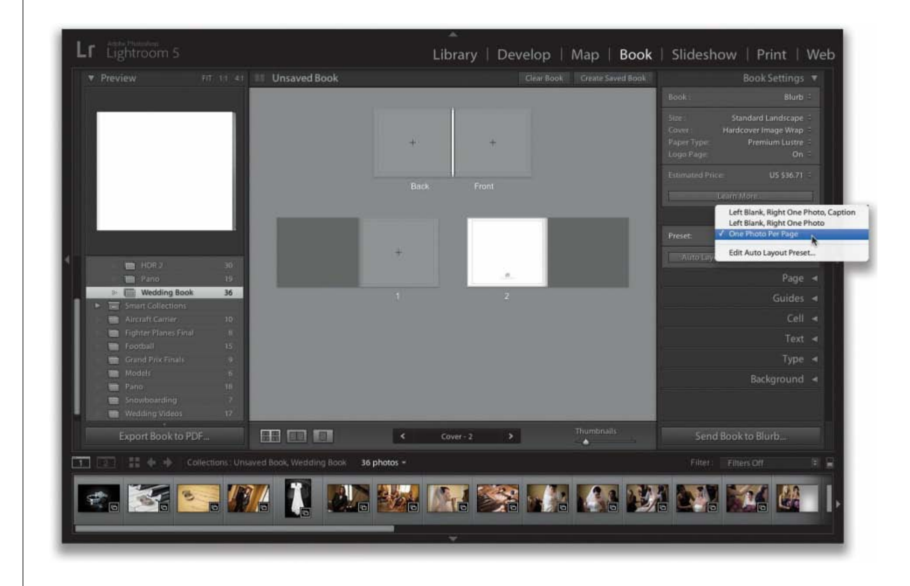
Шаг Один:

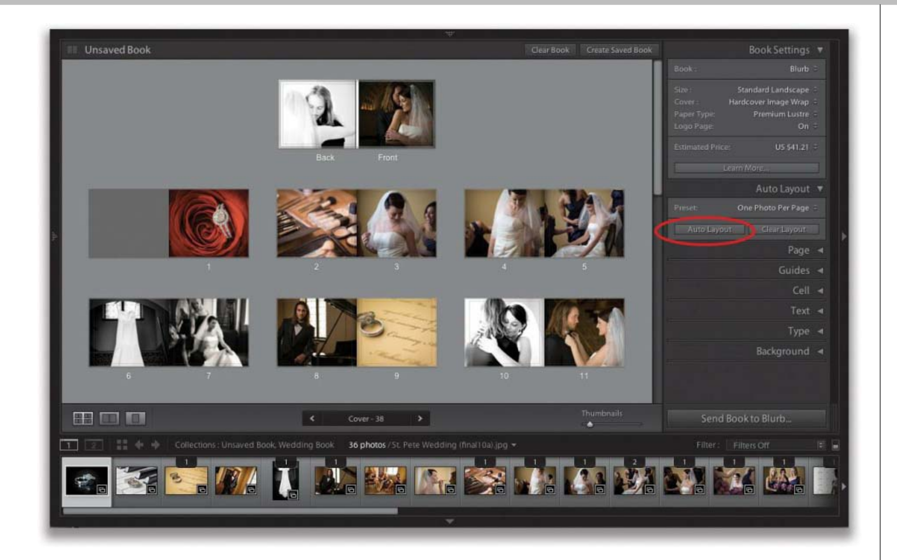
Вернитесь в модуль **Library** (Библиотека) и создайте новую коллекцию с теми снимками, которые вы хотите видеть в своей книге (как здесь сделал я). Если вы знаете порядок, в котором снимки должны появиться в вашей книге, перетащите их по порядку. Если бы вы позже решили усовершенствовать порядок – никаких проблем, но если у вас есть какие-то соображения сейчас, имеет смысл упорядочить изображения, прежде чем вы перейдете к следующему шагу. Зайдите в модуль **Book** (Книга) и в панели **Book Settings** (Параметры книги) (вверху правой области панелей) выберите: **Size** (Размер); **Paper Type** (Тип бумаги) – **Premium Lustre** (Премиум глянец), **Premium Matte** (Премиум матовая), **ProLine Uncoated** (ProLine без покрытия), **ProLine Pearl Photo**, **Standard**; **Cover** (Обложка), и увидите даже предполагаемую цену (в соответствии с числом страниц в книге и в выбранной вами валюте).



Шаг Два:

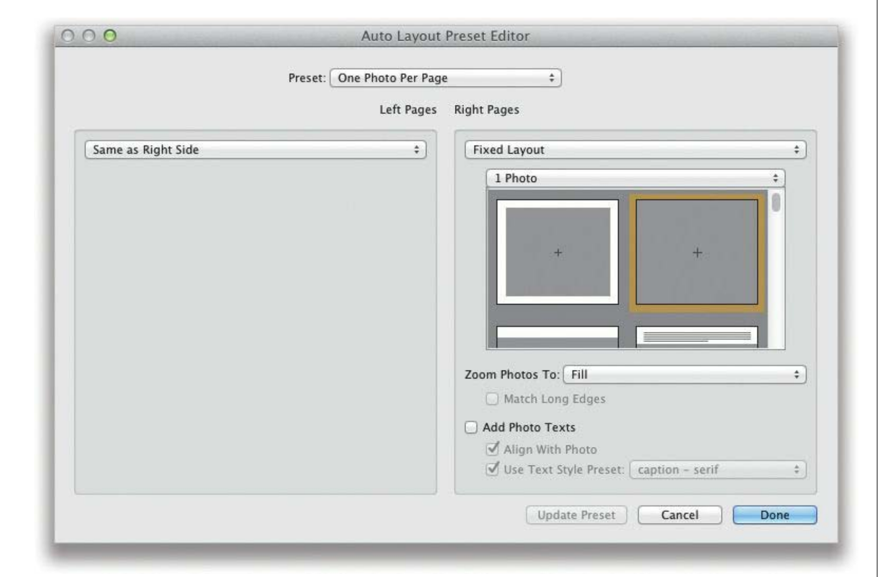
Здесь, если вы отключите функцию **Autofill** (Автозаполнение) в окне предпочтений для книги, все страницы будут чистыми, но вы можете автоматически заполнить их, щелкая кнопку **Auto Layout** (Автомакетирование) панели **Auto Layout** (Автомакетирование) в правой области панелей – это поместит снимки в книгу в том порядке, в каком они появляются в коллекции (вот теперь вы видите, почему стоило их упорядочить прежде, чем вы дойдете досюда?). Но прежде, чем щелкнуть кнопку **Auto Layout** (Автомакетирование), вы можете настроить, каким будет появляющийся автоматический макет – от варианта с одним снимком на каждой правой странице, с местом для подписи и формированием всех левых страниц пустыми, до такого же макета без подписей, с одним снимком на странице (именно так я обычно делаю в начале, и здесь мы выберем этот вариант). Нужный пресет вы выбираете вверху панели **Auto Layout** (Автомакетирование).





Шаг Три:

Теперь, чтобы получить побольше места и лучше представлять себе, как выглядит создаваемая вами книга, я рекомендую скрыть панели с левой стороны и сверху (нажав на клавиатуре соответственно клавиши **F7** и **F5**) и сделать область превью максимально большой (как показано здесь). Щелкните кнопку **Auto Layout** (Автомакетирование) (выделенную здесь красным овалом), и это автоматически поместит по одному снимку на каждую страницу (как показано здесь). Чтобы увидеть остальные страницы, просто выполните вниз прокрутку. Если вы расположили их в нужном порядке, то остается выбрать правильный размер каждого изображения (если вы не хотите, чтобы они все занимали страницу полностью). Если они не находятся в нужном вам порядке, перетащите их на книжных страницах в желательном порядке.



Шаг Четыре:

Прежде, чем перейти к сортировке, отметим, что есть замечательная функция, которая помогает создавать следующие книги. Помните, в Шаге Два мы выбирали один из встроенных пресетов **Auto Layout** (Автомакетирование)? Так вот, можно создать свои собственные пользовательские пресеты и сохранить их в том же всплывающем меню. Благодаря этому вы можете автоматически заполнять страницы в точности так, как вы того хотите (к примеру, скажем, вы хотите, чтобы во всей книге были квадратные изображения – вы можете настроить это как пресет). Чтобы создать пользовательский пресет, из всплывающего списка пресетов вверху панели **Auto Layout** (Автомакетирование) выберите опцию **Edit Auto Layout Preset** (Изменить настройки автомакетирования) – появится диалоговое окно **Auto Layout Preset Editor** (Редактор пресетов автомакетирования). Оно разделено в две части: левых страниц и правых страниц. Выпадающий список справа установлен в состояние **Same as Right Side** (Как правая сторона), и поэтому безотносительно того, что выбрано на правой странице, на левой странице делается то же самое, но давайте создадим наш собственный выбор с нуля.

СОВЕТ: Увеличение числа страниц

Если вы не делаете **Auto Layout** (Автомакетирование), можете добавить страницы в книгу, заходя в панель **Page** (Страница) (в правой области панелей) и щелкая кнопку **Add Page** (Добавить страницу).

Шаг Пять:

Давайте настроим пресет так, чтобы на левых страницах изображения были квадратными, а на правых – заполняли страницу (как показано здесь). Вот как это сделать. Прежде всего, в секции **Left Pages** (Левые страницы) из всплывающего списка вверху выберите **Fixed Layout** (Макет исправлен), затем из всплывающего списка, расположенного под этим списком, выберите **1 Photo** (1 фото). Теперь прокрутите к макету страницы с квадратными изображениями и щелкните его (как показано здесь), а затем оставьте как есть опции правой стороны **Fixed Layout** (Макет исправлен), **1 Photo** (1 фото), а опцию списка **Zoom Photos To** (Увеличить фото) выберите равной **Fill** (Заполнить) страницу. Щелкните кнопку **Save** (Сохранить), дайте пресету имя, и этот макет теперь будет вашим пресетом выбора. Превосходно!

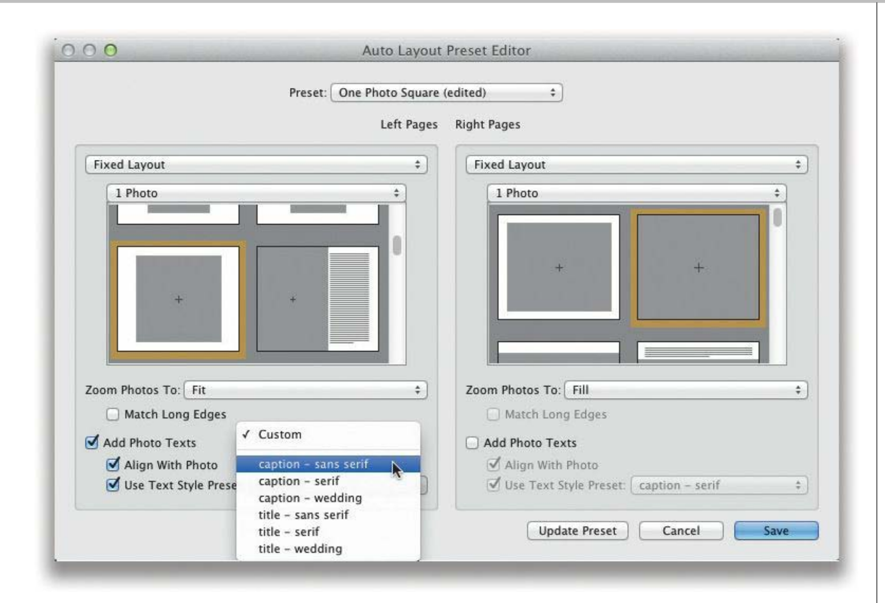
Шаг Шесть:

Есть еще одна опция пользовательских пресетов макетирования, о которой следует знать. Вы устанавливаете, как будет выглядеть изображение после перетаскивания его на место, при помощи выпадающего меню **Zoom Photos To** (Увеличить фото) в диалоговом окне **Auto Layout Preset Editor** (Редактор пресетов автомакетирования). Если вы выбираете опцию **Fit** (Вписать), это уменьшает изображение, пока оно не поместится в рамке. Так что, если вы выбираете **Fit** (Вписать) с квадратным макетом, как выбрали мы, изображение уместится полностью в квадрате (как изображение, показанное здесь вверху), но потому что оно полностью умещается в этом квадрате, фотография фактически не будет выглядеть квадратной. Чтобы такое произошло, следует выбирать опцию **Fill** (Заполнить) (как показано внизу). К счастью, вы можете всегда изменить это потом, в постраничной обработке, щелкнув фотографию правой клавишей мыши и щелкнув в контекстном меню команду **Zoom Photo to Fill Cell** (Заполнить ячейку увеличив фото), чтобы включить или отключить эту функцию.



Увеличить фото: Вписать

Увеличить фото: Заполнить



Шаг Семь:

Чтобы добавить надпись к фотографии, установите галочку в окошке **Add Photo Captions** (Добавить подписи к фото), кроме того, можно выбрать встроенные текстовые пресеты, которые хорошо работают при вводе подписей.

СОВЕТ: Если выбрать опцию *Заполнить*, можно изменить положение изображения в ячейке

Щелкните изображение и перетащите его влево или вправо, чтобы область, которую вы хотите показать, появилась в рамке.



Шаг Восемь:

Окей, вернемся к нашему макету. Если оглянуться назад, на Шаг Три, то можно видеть, что изображения на страницах 2 и 3, вероятно, следует обменять между собой (в соответствии с правилами композиции, вообще не следует допускать, чтобы люди смотрели с края страницы в никуда. Зрителю комфортнее, если они смотрят внутрь, в сторону корешка книги, поэтому давайте обменяем эти два рисунка один на другой). Щелкните фотографию на странице 3 и перетащите ее в начало страницы 2, как показано здесь, вверху). Когда вы отпустите кнопку мыши, эти два фото обменяются местами, как показано здесь, внизу). Теперь и мужчина, и женщина повернуты в средину книги. Я сделал бы то же самое со страницами 6 и 7. Взгляд невесты устремлен наружу страницы, но теперь вам известно, как поменять снимки местами простым перетаскиванием.

Шаг Девять:

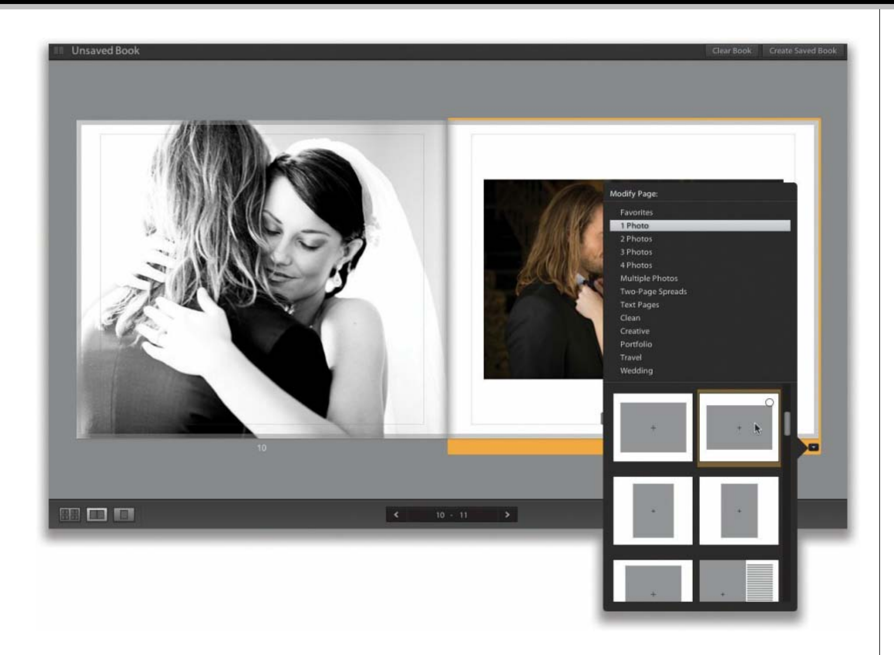
До сих пор мы создавали нашу книгу в режиме **Multi-Page View** (Показать сетку) (**Ctrl+E**), но я обычно предпочитаю работать в двухстраничном режиме – **Spread View** (Две страницы) (**Ctrl+ R**), выводя страницы попарно. Я использую режим **Multi-Page View** (Показать сетку) только в конце, когда хочу непосредственно переупорядочить страницы (подробнее об этом в Шаге 20). Чтобы перейти в режим двухстраничного просмотра, просто щелкните кнопку **Spread View** (Две страницы) (вторая слева) на левом конце панели инструментов, находящейся прямо под областью превью (как показано здесь). Кнопка справа от нее – **Single Page View** (Одна страница) (**Ctrl+T**), а кнопка слева – **Multi-Page View** (Показать сетку). Итак, подведем итоги: создавая свои книги, я по большей части использую режим **Spread View** (Две страницы), так что далее вы часто будете видеть это представление. Как только вы перейдете в него, можете перемещаться по книге, используя левую/правую стрелку (**</>**) в середине панели инструментов, но я для этой цели предпочитаю использовать клавиши правая/левая стрелка клавиатуры.



Шаг 10:

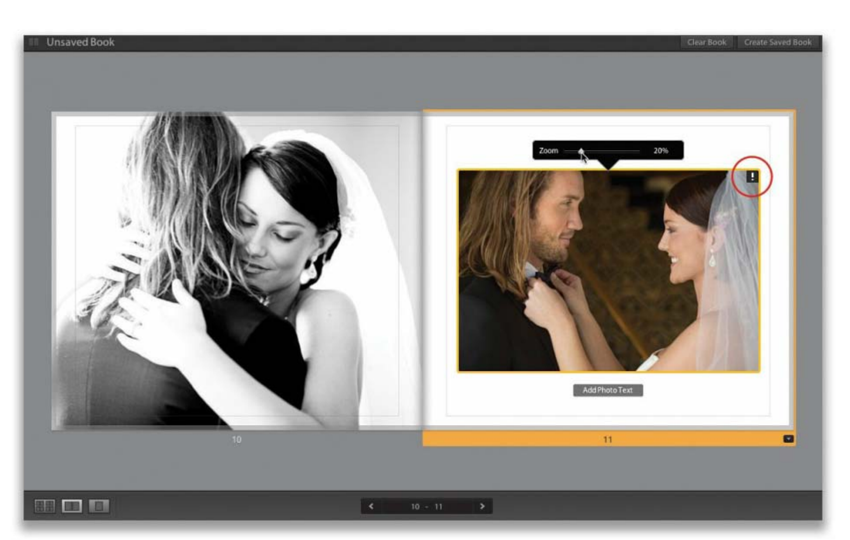
Вы можете выбрать, сколько снимков хотите поместить на конкретной странице, а затем создать макет этой страницы, щелкнув небольшую черную кнопку **Change Page Layout** (Изменить макет страницы) в нижнем правом углу страницы, выбранной в данный момент. (Если вы не видите эту кнопку, сначала щелкните страницу – и страница подсветится желтой рамкой, а кнопка сделается видимой). Как только вы щелкнете кнопку изменения макета страницы, появится меню **Modify Page** (Изменить страницу) (показанное здесь). Прежде всего, выберите, сколько снимков вы хотите разместить на странице (пока, в данном случае, мы выберем 1 фото), после чего внизу меню появится список миниатюр макета страницы (видите справа от них панель скроллирования? Дада, тут их целая связка!) Макет, выбранный в данный момент, подсвечен золотой рамкой. Макеты с линиями текста показывают, куда вы можете добавить описания, подписи и заголовки. Они также показывают, где будет помещен текст (слева, справа, вверху, внизу и т.д.).





Шаг 11:

Продолжайте и измените правую страницу, уменьшив снимок, для чего прокрутите список вниз, пока не появится горизонтальный серый прямоугольник для снимка, и щелкните его (как показано здесь), чтобы сделать его новым макетом страницы. Одна из вещей, которая мне нравится в модуле **Book** (Книга) версии Lightroom 4 – для каждой страницы можно создать свой пользовательский макет, а не использовать только одну тему во всей книге. Тем самым, вы можете перемешивать и подгонять страницы из любого тематического макета, который вам нравится (например, вы могли выбрать левую страницу из темы **Travel** (Путешествие), а правую страницу из темы **Portfolio** (Портфолио)).



Шаг 12:

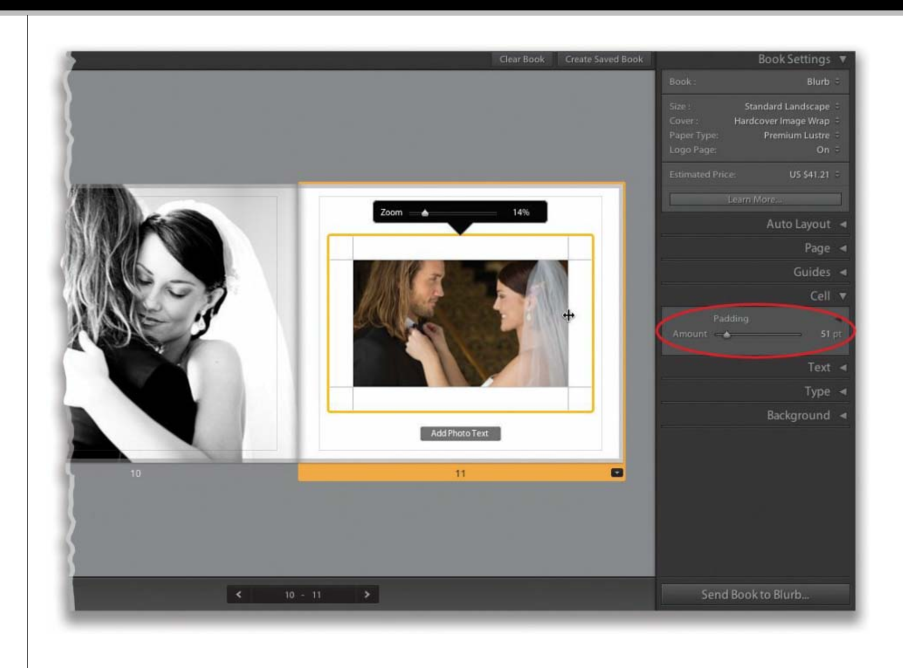
Теперь, после создания нового макета страницы, все еще остается много средств за его контролем. Щелкните изображение, и выше него появится ползунок **Zoom** (Масштаб), обеспечивающий увеличение/уменьшение изображения (это отчасти походит на обрезку изображения, потому что при увеличении масштаба изображение остается в границах "ячейки"). Здесь я изменил масштаб изображения, добавив большей выразительности. Однако если вы чрезмерно увеличите масштаб, то разрешения будет недостаточно для печати изображения, и если это происходит, Lightroom выводит предупреждение (в виде значка "!" в верхнем правом углу снимка), сообщая, что вы слишком увеличили масштаб, и теперь изображение или не напечатается четко, или будет выглядеть пикселированным (или проявятся оба дефекта).

СОВЕТ ПО ДИЗАЙНУ: Делайте один из снимков большим

Выводя фотокнигу в двухстраничных макетах, делайте один снимок большим, так чтобы он превратился в центр внимания – главный снимок, который притягивает взгляд зрителя. Это не только создает более приятный макет, но также подсказывает зрителю, на какой снимок смотреть в первую очередь, так как люди инстинктивно чувствуют, что самый большой объект на странице является самым важным, подобно газетному заголовку.

Шаг 13:

Чтобы увеличить белое пространство вокруг снимка, можно сократить размер его ячейки, щелкая снимок, а затем захватывая верхнюю, нижнюю или боковую его сторону (как только курсор наводится на край снимка, он изменяется на двунаправленную стрелку) и перетаскивая внутрь (как показано здесь). Другой способ сделать это – зайти в панель **Cell** (Ячейка) (в правой области панелей) и перетащить ползунок **Amount** (Количество) параметра **Padding** (Заполнение). При перетаскивании вправо размер снимка в ячейке уменьшается. Если щелкнуть черный треугольник слева от надписи **Padding** (Заполнение), то появятся четыре ползунка, позволяющие корректировать отдельно верхний, нижний, левый и правый края. Они связаны вместе по умолчанию, а чтобы задействовать отдельные ползунки, щелкните окошко **Link All** ([~~Любая ссылка~~ Связать всё – ***А.Л.***]), чтобы отключить эту функцию. *Примечание:* При выборе макета с несколькими снимками, расположенными друг против друга, вы можете добавить пространство между ними, также используя этот прием.



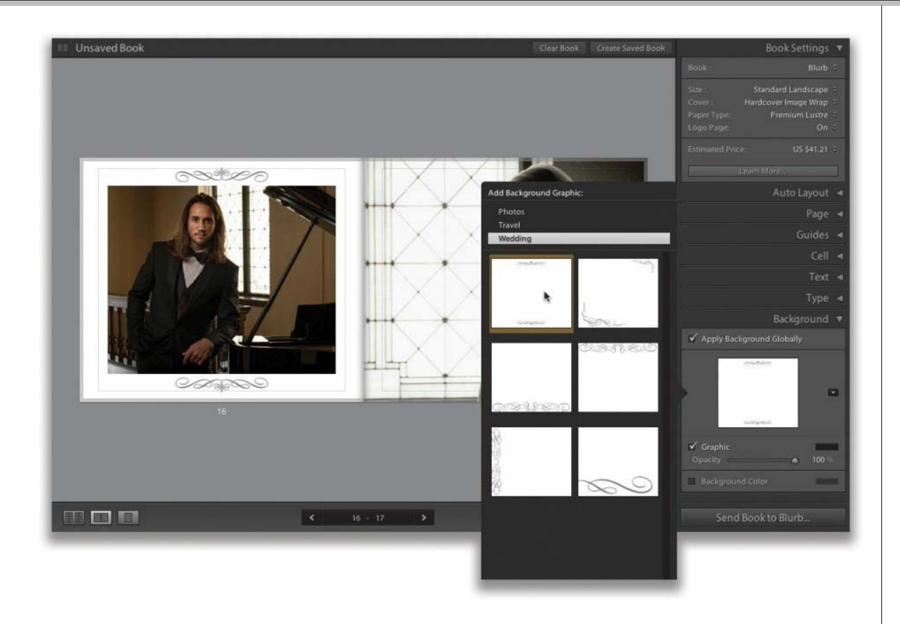
СОВЕТ: Как удалить снимок

Чтобы удалить снимок из ячейки, щелкните его и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**). Это не удаляет снимок из коллекции, таким образом, вы можете снова найти его внизу в панели **Filmstrip** (Кинопленка) и перетащить на другую страницу.

Шаг 14:

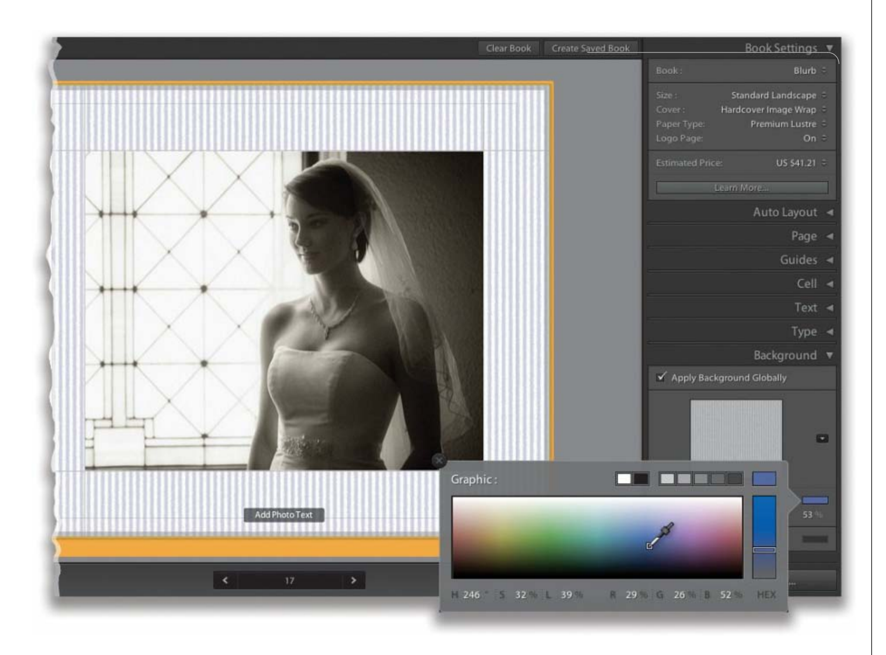
Прежде, чем пойти дальше, я немного уменьшил масштаб изображения, пока не исчезло предупреждение о разрешении. Теперь для изменения цвета фона страницы, зайдите в панель **Background** (Фон) (в правой области панелей) и установите галочку в окошке **Background Color** (Цвет фона). Выберите новый цвет, щелкая цветной образчик справа, чтобы вызвать селектор **Background Color** (Цвет фона), и щелкните любой пресет образчиков цвета вверху или выберите любой оттенок из градиентной панели внизу. Чтобы получить доступ ко всем цветам, щелкните-и-перетащите вверх небольшую горизонтальную рамку, находящуюся на градиентной панели справа, до середины этой панели или выше, пока не покажутся нужные цвета. После чего выберите нужный цвет фона.





Шаг 15:

Окей, меня всерьез утомляет однообразное макетирование на двух страницах (уверен, что вас также), поэтому для разнообразия (и руководствуясь здравым смыслом), я изменил страницы для остальной части этого материала о панели **Background** (Фон) (а также изменил размеры снимков на левой странице). Кроме фона постоянного цвета, вы можете также выбрать фон из коллекции встроенной графики, такой как карты и границы страницы. Чтобы добраться до нее, установите галочку в окошке **Graphic** (График) панели **Background** (Фон), затем, справа от квадратного окна превью графического фона, расположенного в центре панели **Background** (Фон), щелкните небольшую черную кнопку, чтобы вызвать меню **Add Background Graphic** (Добавить рисунок фона) со списком миниатюр встроенного фона (как показано здесь). Щелкните вверху категорию, затем прокрутите вниз к нужной миниатюре, щелкните ее, и рисунок фона появится позади вашего снимка (как показано здесь). Вы можете управлять, насколько светлым/темным будет графический фон, используя ползунок **Opacity** (Непрозрачность) в нижней части панели.



Шаг 16:

Если вы решили использовать узор, а не орнамент, то можете добавить вертикальные линии, а еще лучше – выбрать их цвет. (Между прочим, я переключился здесь в режим отображения **Single Page View** (Одна страница), и вы можете видеть, что делается, несколько лучше). Прежде всего, выберите фон линий из всплывающего меню (в категории **Travel** (Путешествие)), установите его яркость, регулируя **Opacity** (Непрозрачность), затем щелкните образец цвета справа от окошка для галочки **Graphic** (График), чтобы открыть селектор цвета **Graphic** (График) (показанный здесь). Выберите любой цвет, который вы хотели бы иметь для рисунка фона (здесь я выбрал пурпурный цвет и увеличил **Opacity** (Непрозрачность) до 53 %, чтобы сделать фон более видимым).

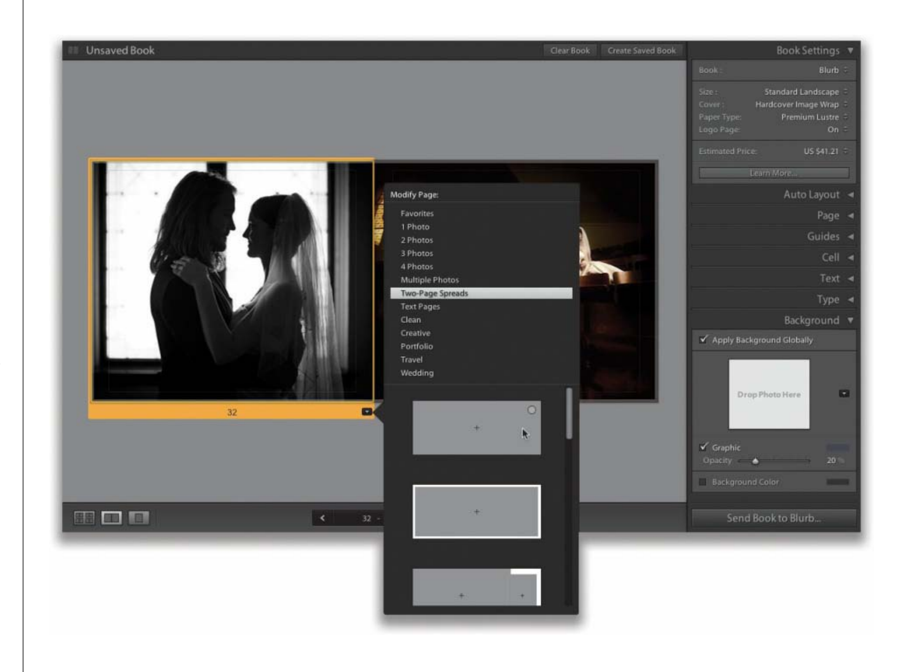
Шаг 17:

Есть еще одна опция **Background** (Фон), но прежде, чем ее рассмотреть, взгляните на верх панели **Background** (Фон) и увидите окошко **Apply Background Globally** (Применить фон глобально), установка галочки в котором обеспечивает повторение текущего фона всюду во всей книге (если это то, что вам нужно. Это экономит время сравнительно с добавлением фона вручную к каждой странице). Итак, теперь перейдем к последней опции: использование снимка в качестве фона (очень популярное в свадебных альбомах, но здесь мы просто покажем, как это работает). Начнем со снятия галочки в окошке **Graphic** (График), затем в панели **Filmstrip** (Кинопленка) найдем снимок, который вы хотите использовать в качестве фона, и перетащим его на квадратное окно превью графического фона в центре панели **Background** (Фон) (как показано здесь), и этот снимок становится фоном страниц. Обычно я делаю этот фоновый снимок очень светлым (чтобы он не забивал главный снимок), так что обычно я сильно понижаю **Opacity** (Непрозрачность) – до 10-20 %. Между прочим, чтобы удалить фоновое изображение изо всей книги, нужно щелкнуть правой кнопкой мыши окно превью графического фона и выбрать **Remove Photo** (Удалить снимок).



Шаг 18:

Окей, теперь я хочу показать еще одну функцию создания книг, которая мне нравится – под снимок отводится двухстраничный разворот. Такое производит действительно сильное впечатление, и я обычно включаю в фотокнигу по крайней мере два или три снимка, развернутых на две страницы. Чтобы создать такой разворот, щелкните страницу со снимком, которой вы хотите поместить на двухстраничном развороте, затем щелкните кнопку **Change Page Layout** (Изменить макет страницы) в нижнем правом углу страницы, чтобы открыть меню **Modify Page** (Изменить страницу), и выберите опцию **Two-Page Spreads** (Двойной разворот). Это вызывает список с прокруткой различных макетов (вверху находится макет с максимальным заполнением рисунком – до самых краёв страниц, следующий помещает узкую рамку вокруг рисунка, и прочие также впечатляющие. Рисунки части макетов покрывают⅔ двух страниц, оставляя место для текста). Для этого проекта мы выберем макет с максимальным заполнением рисунком.





Шаг 19:

Как только вы выберете шаблон двухстраничного разворота, снимок со второй страницы перемещается на следующую страницу, ваш снимок теперь занимает две страницы, а Lightroom моделирует, где в середине разворота на две страницы появится конец рисунка. Чтобы изменить положение снимка на двухстраничном развороте, вам, вероятно, придется немного увеличить масштаб, для этого щелкните снимок, чтобы вызвать ползунок **Zoom** (Масштаб). Для изменения масштаба изображения перетащите ползунок, пока размеры вас не удовлетворят (не забывайте внимательно следить за предупреждением о разрешении в правом верхнем углу снимка, которое появляется при чрезмерном увеличении масштаба). Увеличив масштаб, вы можете позиционировать снимок, просто перетаскивая его непосредственно в снимке (как я сделал здесь, где щелкнул-и-перетащил изображения вниз, чтобы его центрировать. Также я перетащил снимок немного влево, чтобы носы не упирались прямо в конец страницы). *Примечание:* Я помню, что мы еще не описывали текст. Я решил посвятить этому отдельный раздел, коротко осветив в нем технологию создания текста.

Шаг 20:

На данном этапе я привожу всё в окончательный порядок, перемещая развороты в представлении **Multi-Page View** (Показать сетку), пока книга не будет сверстана в нужном порядке (кстати, быстрая клавиша перехода в режим **Multi-Page View** (Показать сетку) – это **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**)). Чтобы переместить двухстраничный макет, щелкните первую страницу (левую страницу), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**, а затем щелкните правую страницу, чтобы выбрать также и ее. Теперь (это важно), щелкните область внизу двух выбранных страниц – где находятся их номера – и перетаскивайте двухстраничный разворот по книге, куда вам нравится. Если вы не щелкнете нижнюю область с номерами страниц, это будет интерпретироваться, что вы хотите переместить сам снимок. Итак, на данном этапе самое время поместить развороты в итоговом порядке, перетаскивая их в нужные места.

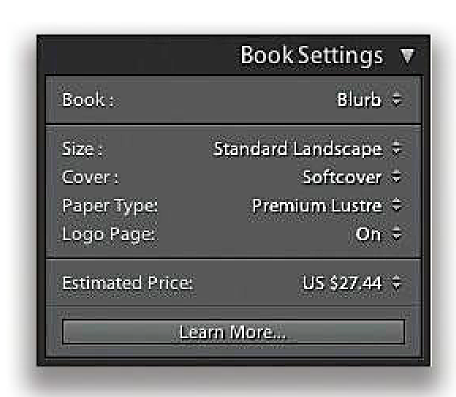
Шаг 21:

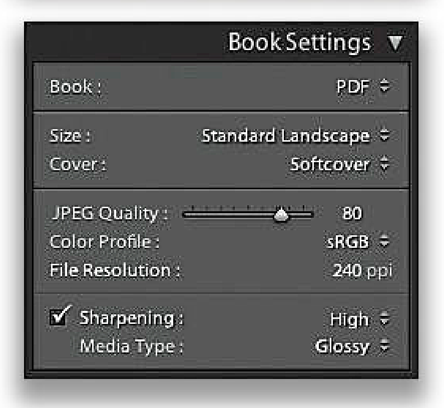
Прежде, чем фактически сделать заказ на книгу, я хотел сообщить о еще одной функции макетирования, хотя сам я ее не использую (на мой вкус, она слишком загромождает книгу). Это включение визуальных направляющих, которое вы могли бы счесть полезным. Включение этих непечатаемых направляющих производится в панели **Guides** (Направляющие) правой области панелей. Есть четыре типа направляющих: (1) направляющая **Page Bleed** (Непечатное поле) – показывает малую область как раз на краю страницы, которая отрезается, если вы выбрали режим **Fill** (Заполнить) страницу снимком. Такие направляющие прекрасно выполняют свое предназначение, и они отрезают примерно ⅛", так что вы не будете их даже замечать; (2) направляющая **Text Safe Area** (Граница текста) – показывает область, где вы можете добавить текст, который без этой направляющей потеряется на стыке страниц в развороте или будет находиться слишком близко к внешним краям; (3) Направляющая **Photo Cells** (Ячейки фото) – появляется в любом случае, когда вы щелкаете снимок, так что я оставляю ее всегда отключенной; и наконец, (4) направляющая **Filler Text** (Заполнитель текста) – появляется, только если вы выбираете макет с текстом, и она указывает место слову (-ам), так что вы знаете, где начинать.



Шаг 22:

Когда все выглядит так, как вы хотели (удостоверьтесь в отсутствии опечаток), самое время сделать одно из двух: (a) отправить книгу в Blurb или (b) сохранить книгу как PDF и отправить в печать в любое подходящее место. Вы делаете всю подготовку в самой верхней панели – **Book Settings** (Параметры книги). В верхней ее части вы принимаете решение – или печатать в Blurb, или сделать формат PDF. Если вы выбираете Blurb, то выбираете **Paper Type** (Тип бумаги) и возражаете ли вы против добавления на все страницы логотипа Blurb (если вы позволяете это, Blurb дает вам скидку). Для этого во всплывающем списке **Logo Page** (Логотип страниц) выберите **On (Price Discounted)** (Вкл. (цена снижена)) или **None** (Выкл.) Ниже индицируется предполагаемая цена книги. Если вы выбираете PDF, вместо этого вы выбираете качество снимков (я использую 80), цветовой профиль (много фотолабораторий рекомендуют sRGB), разрешение (я устанавливаю 240 пкс/дюйм), параметр **Sharpening** (Резкость) и тип бумаги **Media Type** (Тип медиа) (я использую соответственно **High** (Сильная) и **Glossy** (Глянцевая)).







Шаг 23:

Если вы решили печатать свою книгу непосредственно из Lightroom в Blurb, то нужно сделать еще один шаг: зайдите в низ правой области панелей и щелкните кнопку **Send Book to Blurb** (Отправить книгу на Blurb) (показанную слева). Это вызывает диалоговое окно **Purchase Book** (Купить книгу), где вы вводите свой аккаунт на Blurb (если вы там не зарегистрированы, можете создать его бесплатно, щелкнув кнопку **Not a Member** (Еще не зарегистрирован) внизу справа). Как только вы зарегистрируетесь, выберите **Book Title** (Название книги), **Book Subtitle** *(Авантитул)* (если имеются), а также добавьте имя автора (по всей видимости, ваше), затем щелкните кнопку **Upload Book** (Загрузка книги). Книга через несколько дней будет доставлена (ниже показаны мои книги, отпечатанные на Blurb).

СОВЕТ: Номера над миниатюрами панели *Кинопленка*

Если вы видите число (такое, как 1 или 2) над миниатюрой в панели Filmstrip (Кинопленка), оно показывает, что снимок был помещен в книгу и сколько раз он там использовался.



Шаг 24:

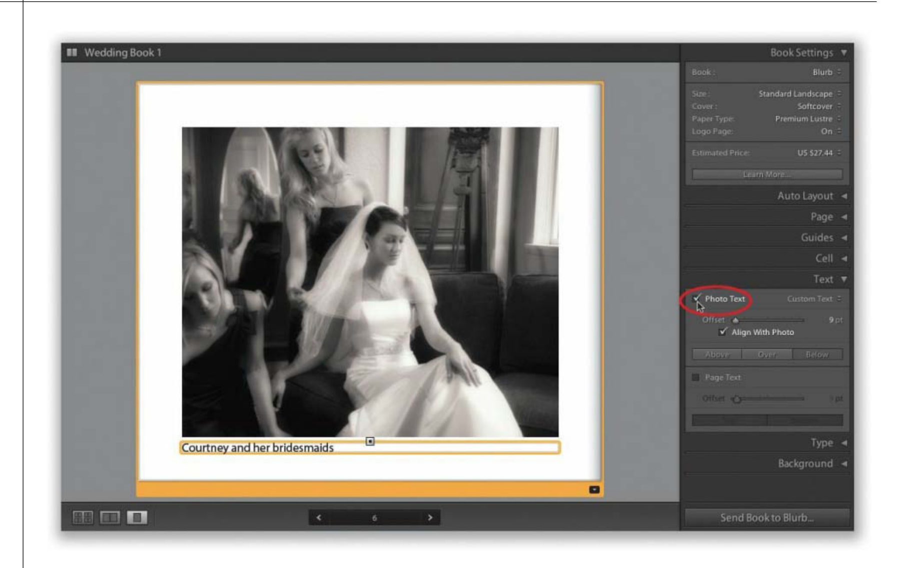
Теперь, прежде чем сделать что-либо еще, давайте сохраним книгу (на случай, если позже вы захотите сделать что-либо еще), щелкнув кнопку **Create Saved Book** (Создание и сохранение книги) наверху справа в области превью. Это сохраняет макет книги в панели **Collections** (Коллекции) таким образом, что она сохраняется и делается доступной одним щелчком. Итак, на этом всё – вы создали свою первую книгу. Если вы обратили внимание – мы не вводили текст в фотокниге, потому что есть много функции создания текста, и я решил, что следовало бы их всесторонне рассмотреть, чем мы и займемся со следующей страницы.

Добавление в фотокниге текста и подписей

Если вы уже пользовались Lightroom, то знаете, что его текстовые возможности были ограничены. Но, включив возможность создания книг, Adobe добавил полнофункциональный текстовый процессор в модуль **Book** (Книга), обеспечив удивительно мощное управление тем, как выглядит текст и куда его можно поместить. Теперь мы можем использовать текстовые функции модуля **Book** (Книга) в модулях **Slideshow** (Слайд-шоу) и **Print** (Печать) (однако пока мы их не будем рассматривать).

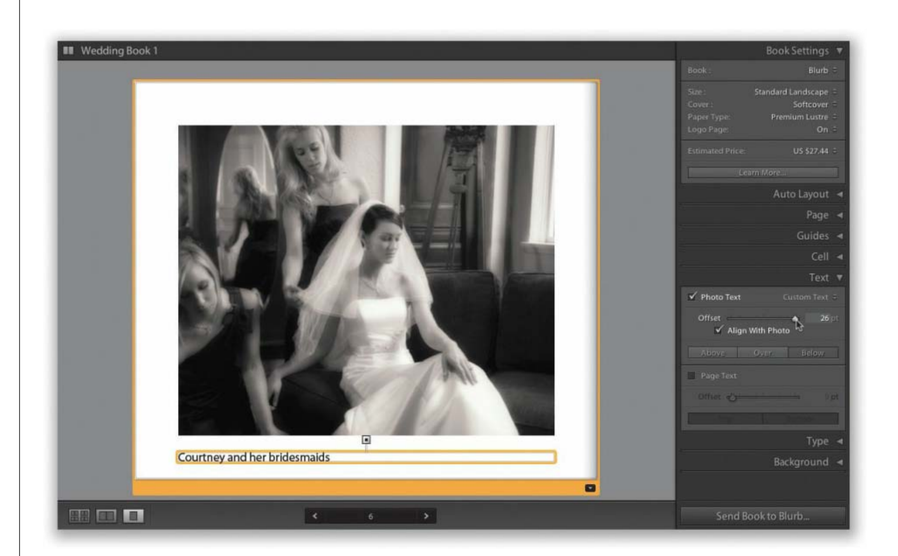
Шаг Один:

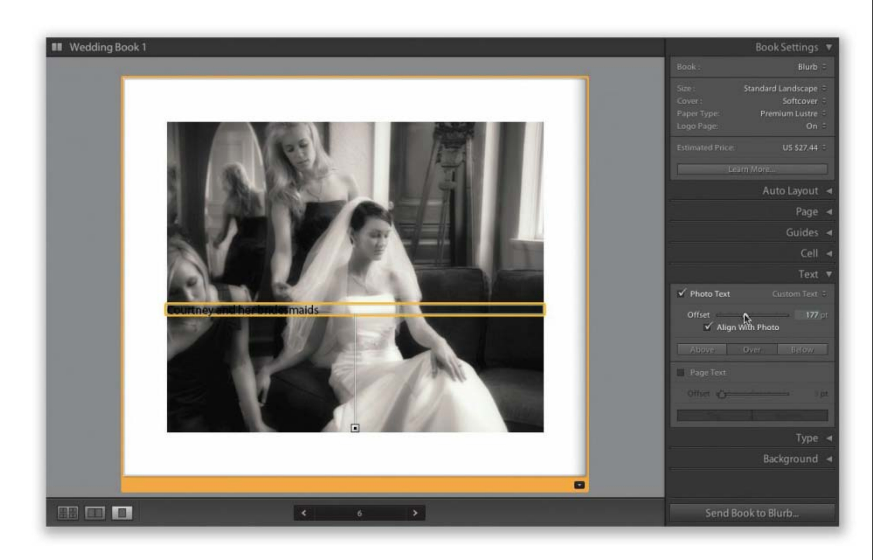
Есть два способа ввода текста в фотокнигу: (1) Выбрать макет страницы, у которого уже есть текстовая область, и все, что остается сделать – щелкнуть текстовое окно и начать ввод текста. Или (2) добавить текстовую подпись к любой странице, заходя в панель **Caption** (Подпись) (в правой области панелей) и устанавливая галочку в окошке **Photo Caption** (Подпись к фото), как показано здесь. Вы увидите, что под изображением появляется желтое горизонтальное текстовое окно. Чтобы добавить подпись, просто щелкните его и начните вводить текст.



Шаг Два:

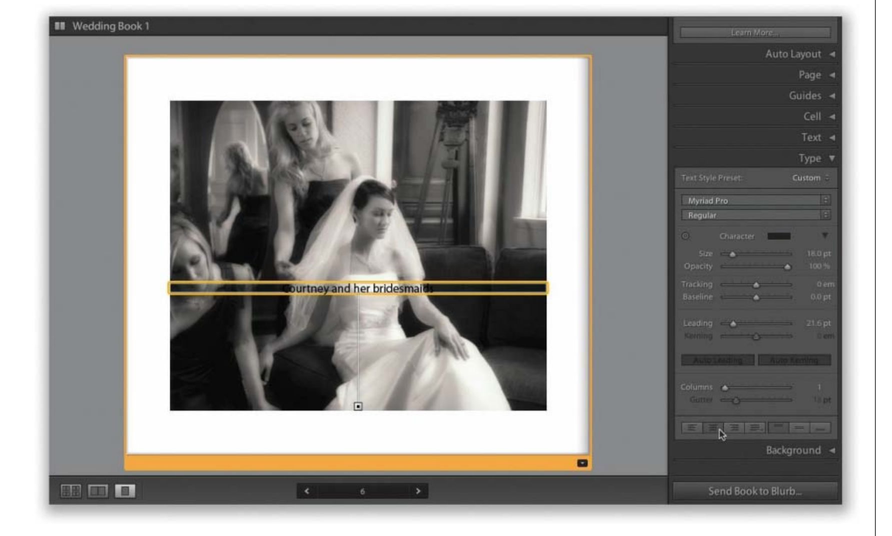
Установка галочки в окошке **Align with Photo** (Выравнивание по фото) выравнивает подпись по снимку, когда вы добавляете пустое место в ячейку снимка. Так, при уменьшении снимка в ячейке подпись также сожмется в своей ячейке. Вы можете точно корректировать удаление подписи от снимка, используя ползунок Offset (Смещение) – чем дальше вы перетаскиваете его вправо, тем дальше от изображения перемещается текст (как показано здесь). *Примечание:* Если вы хотите, чтобы Lightroom сам выбирал текстовые окна, зайдите в меню **Edit** и выберите команду **Select All Text Cells** (Выбрать все ячейки с текстом) (ее удобно использовать, если у вас есть страница с тремя снимками и тремя подписями, и вы хотите скрыть все подписи – просто выполните команду **Select All Text Cells** (Выбрать все ячейки с текстом), а затем снимите галочку в окошке **Photo Caption** (Подпись к фото)).





Шаг Три:

Вы также можете выбрать, переместить ли подпись выше или ниже снимка, или расположить ее непосредственно на снимке (как показано здесь), используя три кнопки под ползунком **Offset** (Смещение): **Above** (Над), **Over** ([~~Над~~ Поверх]– ***А.Л.***) и **Below** ([~~Ниже~~ Под] – ***А.Л.***). Щелкните кнопку **Over** ([~~Над~~ Поверх] – ***А.Л.***), и текстовое окно появится непосредственно на снимке, а ползунок **Offset** (Смещение) будет управлять смещением подписи по снимку по вертикали, от его нижней кромки (перемещая ползунок вперед и назад, вы увидите, что подпись перемещается по снимку вверх и вниз). *Примечание:* Если добавить подпись к полностраничному макету снимка, единственная опция, которая будет доступна для размещения текста – это **Over** ([~~Над~~ Поверх] – ***А.Л.***), так как нет никакого пустого пространства для подписи над или под снимком.

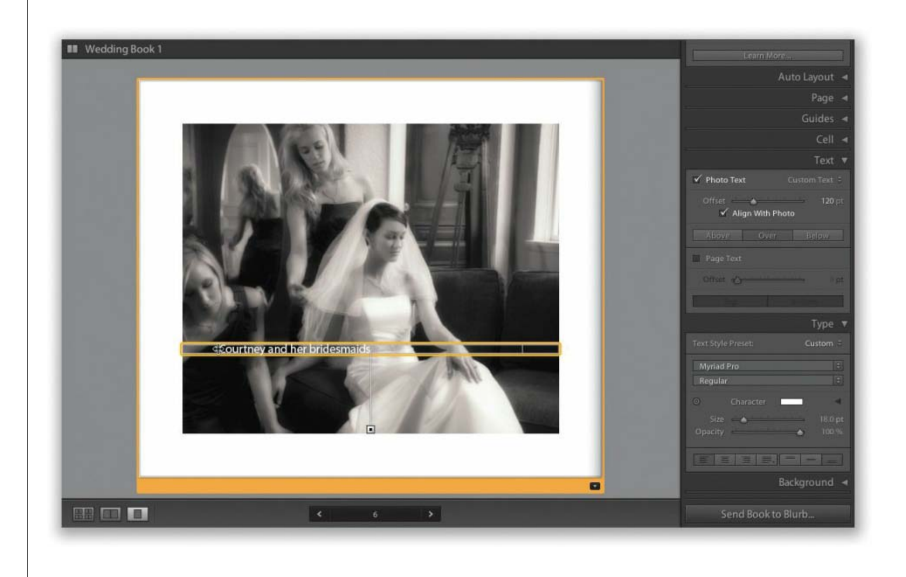


Шаг Четыре:

По умолчанию, текст выравнивается по левой стороне снимка, но если вы переместитесь вниз к следующей панели, панели **Type** (Тип), то увидите кнопки выравнивания – вы можете выбрать выравнивание **Align Left** (По левому краю), **Align Center** (По центру) (как показано здесь) или **Align Right** (По правому краю) (четвертую опцию – выравнивание **Align Justification** ([~~Обоснование~~ По левому и правому краю] – ***А.Л.***) – имеет смысл применять, только если вы используете текст в колонке). *Примечание:* Если панель **Type** (Тип) не похожа на эту (вы видите намного меньше ползунков), щелкните небольшой черный треугольник с вершиной, направленной влево, справа от слова **Character** (Символ), и панель развернется вниз и откроет больше опций.

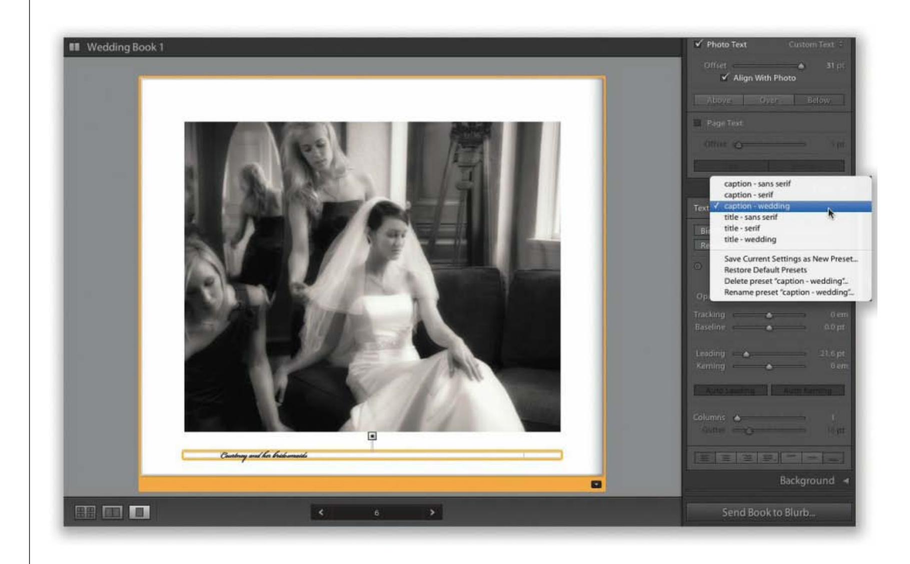
Шаг Пять:

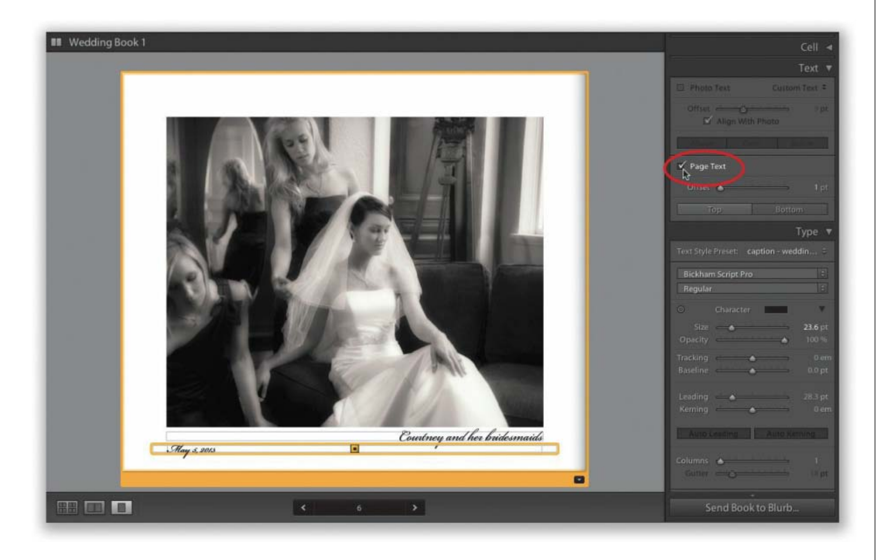
Находясь в панели **Type** (Тип), подсветите текст, чтобы изменить его цвет на белый (который легче читать на этом конкретном снимке), щелкая черный образчик цвета символов, а когда появится селектор цвета символов – щелкая белый образчик. Теперь щелкните кнопку выравнивания **Align Left** (По левому краю) внизу панели **Type** (Тип). Оцените, насколько близко текст находится к левому краю (или начинается прямо с него). Какой-либо ползунок для смещения текста (удаления его от края) отсутствует. Вместо этого щелкните область за пределами снимка (окружающую снимок белую область), затем наведите курсор на левый конец текстового окна, и курсор изменится на двуглавую стрелку. Теперь вы можете перетащить текст вправо (как показано здесь). *Примечание:* Должен вас предупредить – чтобы превратить курсор в двуглавую стрелку, может понадобиться несколько попыток. Он, как говорится, "с причудами". Вы также можете использовать этот прием, чтобы перетаскивать текстовое окно вверх/вниз, наводя его на верх/низ текстового окна. И в этом случае также приходится постараться, но курсор в этом случае должен принимать вид руки, сжатой в кулак ().



Шаг Шесть:

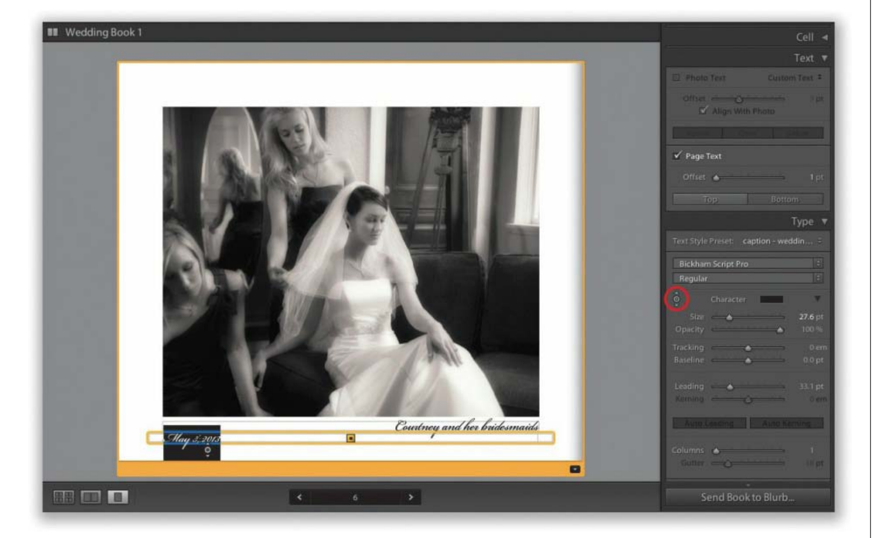
Здесь также присутствуют все стандартные элементы управления для работы с текстом (такие, как **Size** (Размер), **Opacity** (Непрозрачность) и **Leading** (Интервал меж строк) (пространство между двумя строками текста)), а также некоторые более продвинутые элементы управления текстом, которых я даже не ожидал (такие, как **Tracking** (Трекинг) (интервал между символами в слове), **Kerning** (Кернинг) (пространство между двумя конкретными символами для удобочитаемости) и **Baseline** (Базовая линия) (смещающая символ по высоте в строке, чтобы написать такие выражения, как H_2O)). И конечно, вы можете выбрать из всплывающих списков вверху панели шрифт ([**Select a font for your text**] ([Выбор шрифта для текста])) и стиль шрифта ([**Select a type style**] ([Выберите тип шрифта])) (полужирный, курсив и т.д.). Но самое главное, имеются очень удобные пресеты **Text Style Preset** (Пресет стиля текста), уже настроенные, использующие популярные шрифты и стили. Так, если вы работаете над книгой о свадьбе и выбираете **Title - Wedding** (Название - Свадьба), то получаете стиль шрифта, который подходит для свадебных фотокниг. Это сильно экономит время.





Шаг Семь:

Раз уж мы заговорили о пресетах -- если вы корректировали текст и нашли подходящие установки, то можете сохранить их как пресет (выберите **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки в новый пресет) из всплывающего меню **Text Style Preset** (Пресет стиля текста)). И в следующий раз вам не придется начинать с нуля. Чтобы добавить еще строку текста (помимо подписи), вернитесь в панель **Caption** (Подпись) и установите галочку в окошке **Page Caption** (Заголовок страницы) (как показано здесь). Это добавляет следующую строку текста под первой строкой (вы можете управлять, насколько ниже снимка будет эта строка, используя ползунок **Offset** (Смещение) точно так же, как для **Photo Caption** (Подпись к фото)). Конечно, вы можете использовать панель **Type** (Тип), чтобы выбрать шрифт, выравнивание и всё прочее так же, как обычно, не забывая предварительно подсвечивать текст.



Шаг Восемь:

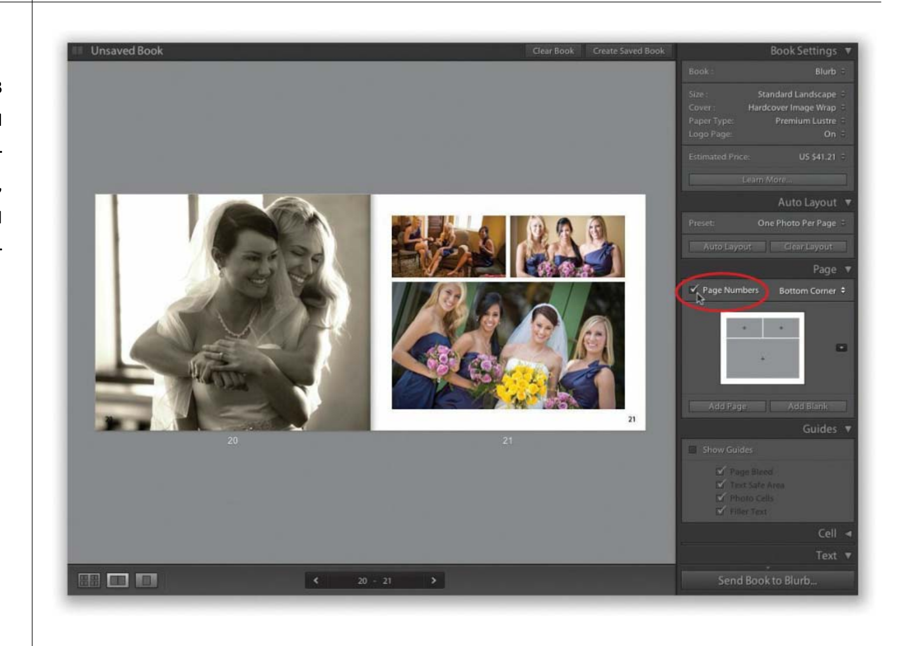
Для визуальной настройки текста (вместо использования ползунков или числовых полей) щелкните инструмент **Targeted Adjustment tool** *(Прямая коррекция текста перемещением по снимку)* (сокращенно **TAT**, выделенный здесь красным кружком). Теперь щелкните и перетащите его на подсвеченный текст, и перетаскивайте его для изменения параметров **Size** (Размер) или **Leading** (Интервал меж строк) – вверх/вниз для изменения расстояния между линиями текста или влево/вправо для изменения размера текста (именно это я делаю здесь). По правде говоря, я не использую TAT для текстовых задач – мне проще и быстрее работать с ползунками, но кто я такой, чтобы равняться на меня. Итак, это сенсационная новость при добавлении подписей и текста в фотокниге. *Примечание:* Если вы выбрали макет, где нужно добавлять много текста, то можете разделить текст на несколько колонок, используя ползунок **Columns** (Колонки) внизу панели **Type** (Тип). Ползунок **Gutter** (Интервал) регулирует расстояние между колонками – перетаскивание вправо его увеличивает.

Добавление и пользовательская правка номеров страниц

Еще одно приятное новшество в модуле **Book** (Книга) Lightroom 5 – функция автоматической нумерации страниц. Есть возможность управлять положением, форматированием (шрифт, размер и т.д.) и даже тем, с какой страницы начинается нумерация (а также возможность скрыть номера страниц на пустых страницах, если вы того хотите).

Шаг Один:

Чтобы включить нумерацию страниц, зайдите в панель **Page** (Страница) и включите окошко для галочки **Page Numbers** (Номера страниц) (выделенное здесь красным кружком). По умолчанию, это помещает номера страниц в нижний левый угол левых страниц и нижний правый угол правых страниц.



Шаг Два:

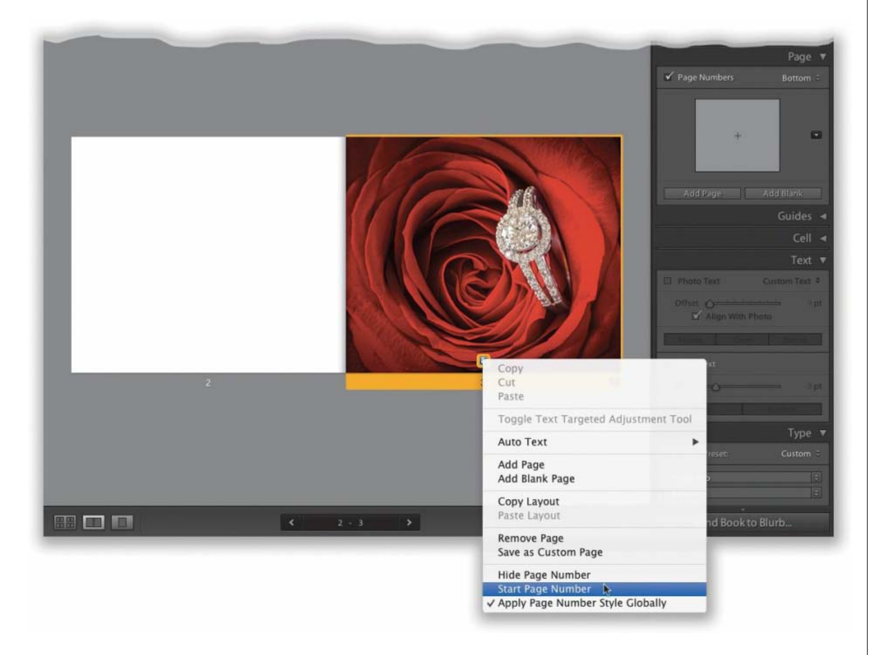
Вы можете выбрать, где должны появляться номера, используя всплывающее меню справа от окошка для галочки **Page Numbers** (Номера страниц). Опции **Top** (Вверху) и **Bottom** (Внизу) помещают номер страницы соответственно вверху или внизу посредине страницы (как показано здесь, где я поместил их внизу посредине). Опция **Side** (Сбоку) помещает номер страницы сбоку посредине страницы и, как можно догадаться, опция **Top Corner** (Верхний угол) помещает его в верхний угол страницы.





Шаг Три:

Как только номера появятся, вы можете отформатировать их (выбирая пользовательский шрифт, размер и т.д.), щелкая любой номер страницы, затем заходя в панель **Type** (Тип) и выбирая нужные вам параметры (здесь, я изменил шрифт на Trajan Pro и уменьшил **Size** (Размер) до 12 пт).



Шаг Четыре:

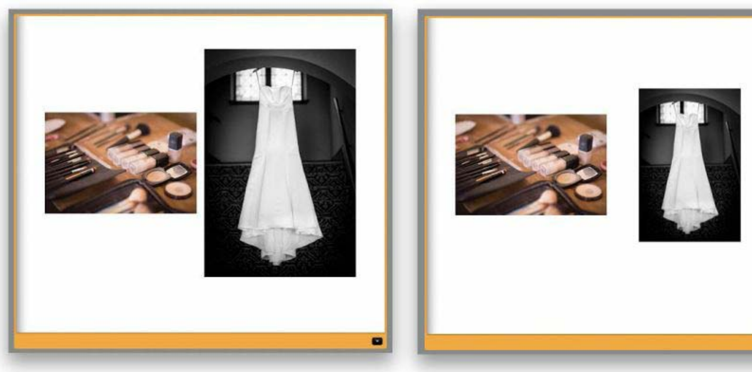
Помимо настройки вида номеров, вы можете также выбирать, с какой страницы начинается нумерации. Например, если первая страница фотокниги пуста (так что изображения или вводный текст начинаются с правой страницы) и эта правая страница становится страницей 1, то щелкните правой кнопкой мыши непосредственно номер этой правой страницы и из контекстного меню выберите опцию **Start Page Number** (Начало нумерации страниц) (как показано здесь). Наконец, если в книге есть пустая страница (-ы) (возможно все левые страницы) и вы не хотите печатать их номера, щелкните правой кнопкой мыши номер на пустой странице и из контекстного меню выберите опцию **Hide Page Number** (Скрыть номер страницы).

Четверка полезных сведений о шаблонах макета

При создании книг в Lightroom есть несколько неочевидных вещей, и я решил, что поместив их здесь все вместе, избавлю вас от необходимости разбираться с каждой из них по отдельности. Они все просты, но так как Adobe нравится рассматривать некоторые функции "под лучом радара" или давать им такие имена, что постичь их может только Стивен Хокинг (Stephen Hawking), я подумал, что это могло бы удержать вас от самоубийства. Это, конечно, метафора. **;-)**

Один: Преимущество согласования по длинным сторонам (и как это делается вручную)

Если вы создаете пресет **Auto Layout** (Автомакетирование) (см. страницу 341) и выбираете опцию **Zoom Photos to** (Увеличить фото) равной **Fit** (Подогнать), делается доступным окошко для галочки **Match Long Edges** (Соответствие длинному краю). При снятой в нем галочке, если вы помещаете широкий снимок и высокий снимок на одной и той же странице, высокий снимок будет значительно крупнее, чем широкий снимок (как показано здесь, слева). Установка галочки в окошке **Match Long Edges** (Соответствие длинному краю) делает размеры сбалансированными, даже если два снимка имеют разные ориентации (как показано здесь, справа). Если вы не использовали пресет **Auto Layout** (Автомакетирование), но хотите получить сбалансированный вид, сделайте это вручную – наведите курсор на угол высокого изображения, и он изменится в двухголовую стрелку. Щелкните-и-перетащите ее внутрь, чтобы визуально сократить снимок до сбалансированного размера.

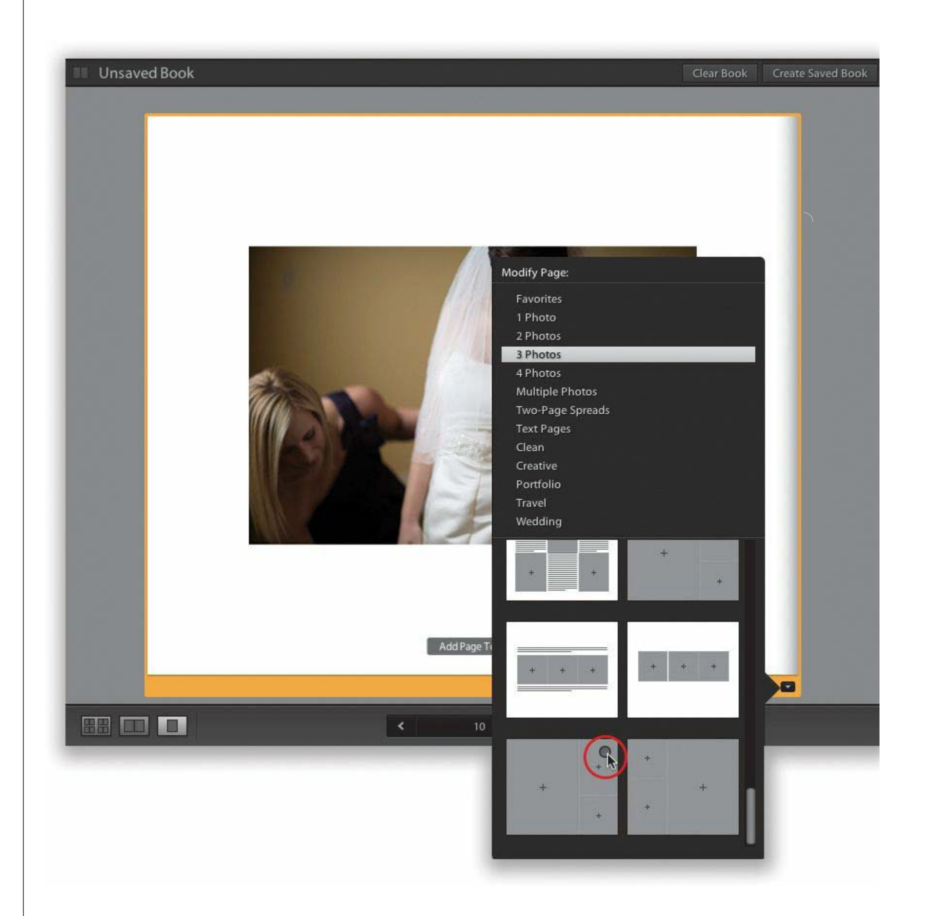


Функция "Соответствие длинному краю" отключена, размеры выглядят несбалансирован ными

Включение функции "Соответствие длинному краю" уменьшает размеры вертикального снимка, и страница выглядит более сбалансированной

Два: Сохранение макетов-фаворитов

Если какой-либо макет вам понравился и вы хотите использовать его снова (не думая о том, где его искать), можете сохранить его в списке **Favorites** (Избранное) вверху всплывающего меню **Modify Page** (Изменить страницу): наводите на него курсор и затем щелкните небольшой кружок, который похож на маркер **Quick Collection** (Быстрая коллекция) (как показано здесь). Если вы передумали, зайдите в список макетов **Favorites** (Избранное), затем щелкните кружок, теперь серый, чтобы выполнить удаление. Кроме того, как только вы выберете несколько фаворитов, если вы создадите пресет **Auto Layout** (Автомакетирование), одна из опций выбора страницы в **Auto Layout Preset Editor** (Редактор пресетов автомакетирования) станет **Random from Favorites** (Случайно из Избранного) – позволяя извлекать макет из списка наиболее предпочтительных макетов. Вы даже получаете возможность выбрать опцию **Number of Photos** (Количество фото) на странице (и использовать фавориты только с нужным количеством фото на странице, отмеченным галочками: **One** (Одно), **Two** (Два), **Three** (Три), **Four** (Четыре). Совсем неплохо!





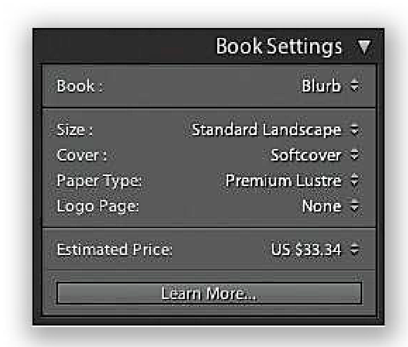
Три: Изменение местоположения страниц

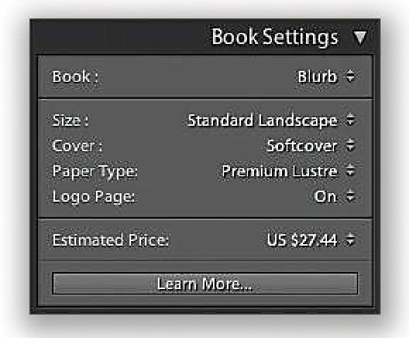
Перенос страниц в книге выполняется в представлении **Multi-Page View** (Показать сетку): щелкните страницу, которую вы хотите переместить, чтобы ее выделить, затем щелкните желтую панель внизу страницы, где находится ее номер (как показано здесь, где я щелкнул страницу 5), а затем просто перетащите эту страницу в книге, куда необходимо. Если нужно переместить двухстраничный разворот, щелкните первую страницу, чтобы выбрать ее, нажмите быструю клавишу **Shift+щелчок** на второй странице, чтобы выбрать и ее, а затем щелкните любую область с номером страницы и перетащите разворот к новому местоположению. Можно перемещать даже сразу группы страниц (например, страницы 10-15), нажав быструю клавишу **Shift+ щелчок** на тех страницах, которые следует выбрать, затем щелкая нижнюю желтую панель любой выбранной страницы и перетаскивая их, куда вы хотите. Между прочим, находясь в представлении **Multi-Page View** (Показать сетку), можно обменивать снимки между страницами простым перетаскиванием снимков.



Четыре: Выбор опции *Супероблжка* изменяет обложки

Если вы выбираете для книги опцию обложки **Hardcover Dust Jacket** (Твердый переплет в суперобложке), то получаете возможность добавить два дополнительных изображения на отворотах суперобложки, удерживающих ее на месте (как показано здесь). Эти отвороты появляются только при выборе опции суперобложки.





Пять: Хотя я говорил только о четверке, но...

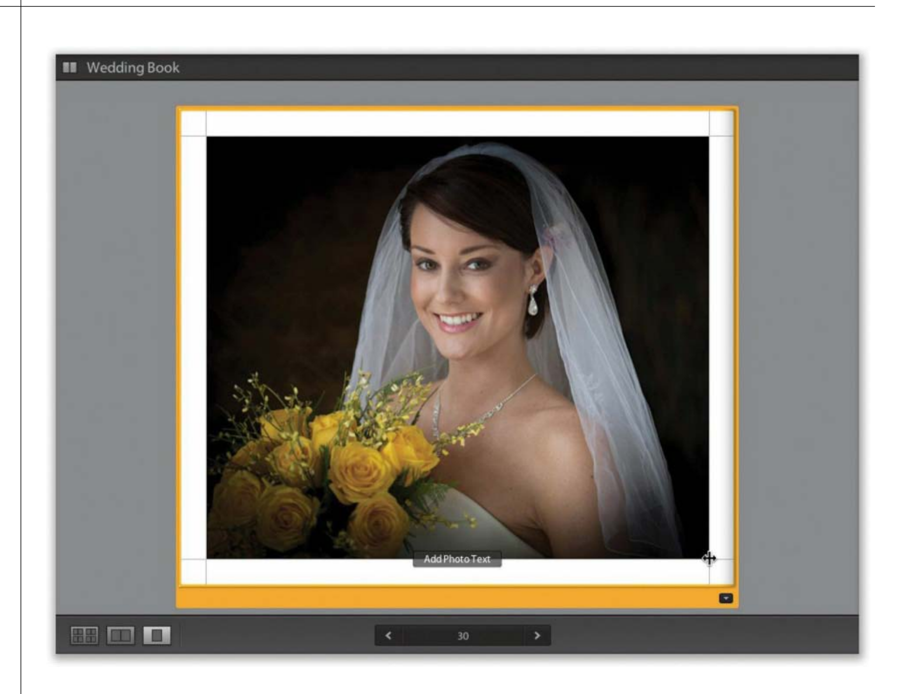
Есть еще один вид страниц, который может вас заинтересовать: страница с логотипом Blurb, которая будет последней страницей книги. Если вы позволяете Blurb помещать этот логотип внизу последней страницы, Blurb дает вам скидку на цену этой книги. Какую? Ну, обычная цена данной книги была 33.34$ без страницы логотипа. Если вы разрешаете печать страницы с логотипом (в панели **Book Settings** (Параметры книги)), то цена уменьшается до 27.44$ (то есть примерно на 20% -- за предоставление печати логотипа на странице, которая так или иначе пустует. Определенно имеет смысл подумать).

Создание и сохранение пользовательских шаблонов

В прошлой версии Lightroom 4, была функция модуля Book (Книга), отсутствие которой я сразу почувствовал, а именно, способность сохранять ваши собственные макеты. Я имею в виду, технически вы можете создать пользовательский макет, как мы сделали ранее в этой главе (втихую, не афишируя этого явно), но какой-либо способ сохранить его для повторного использования отсутствует. Уверен, что вы могли отметить некоторые из макетов, созданных Adobe, как ваши фавориты, но не те, которые вы создали с нуля. Так, во всяком случае, было до сих пор.

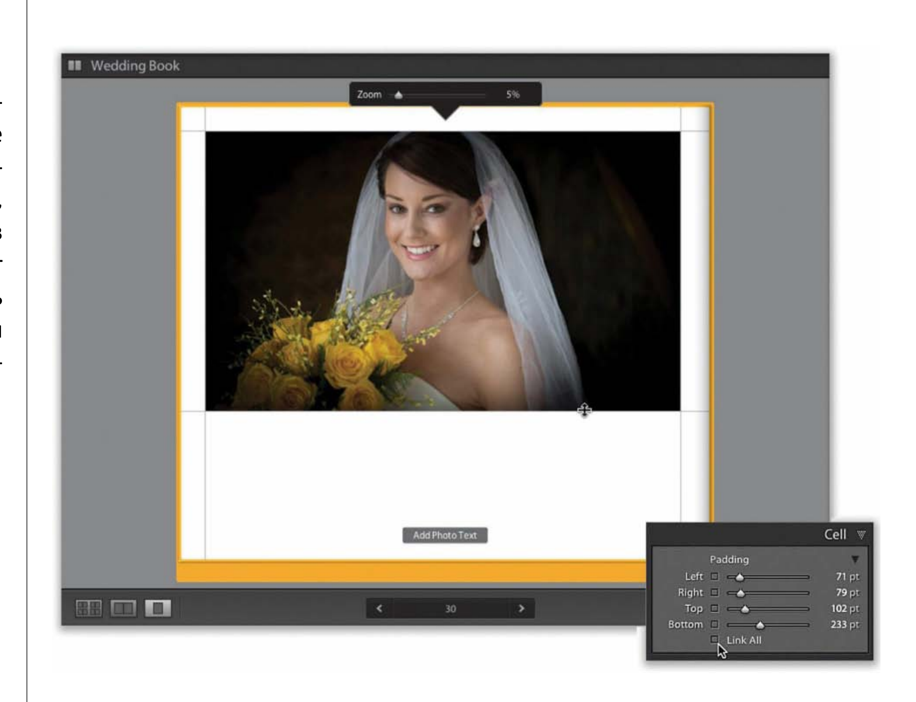
Шаг Один:

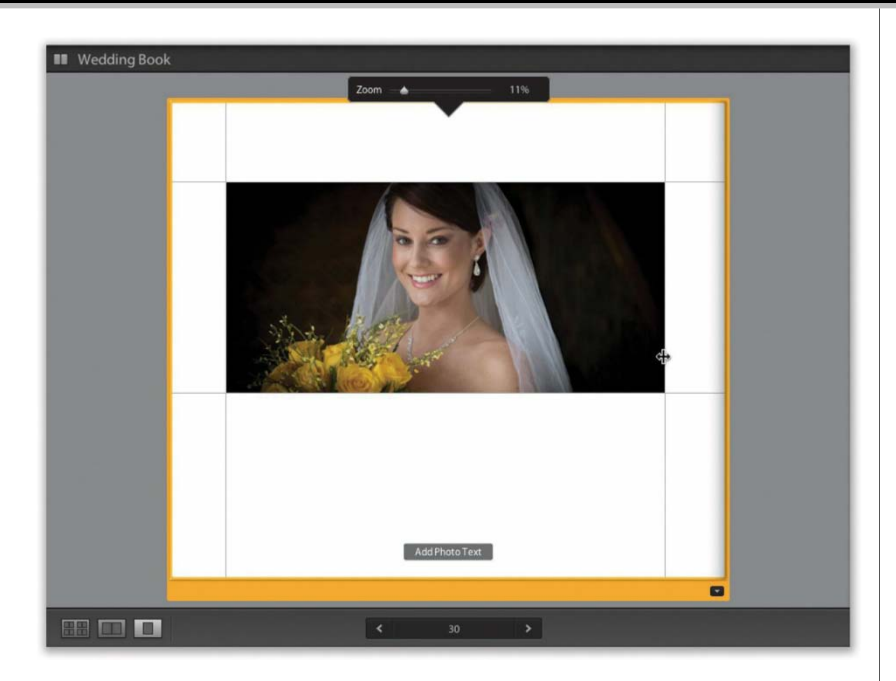
Начните, щелкая изображение в вашем макете книги, затем щелкните кнопку **Change Page Layout** (Изменить макет страницы) в нижнем правом углу страницы, и выберите опцию **1 Photo** (1 фото), а затем пресет макета с максимальным заполнением пространства изображением (от кромки до кромки). Причина, по которой мы выбираем этот пресет, состоит в том, что он обеспечивает максимальную гибкость настройки. Теперь щелкните внешний край страницы и перетащите его немного внутрь, так чтобы вы могли видеть все стороны ячейки (как показано здесь).



Шаг Два:

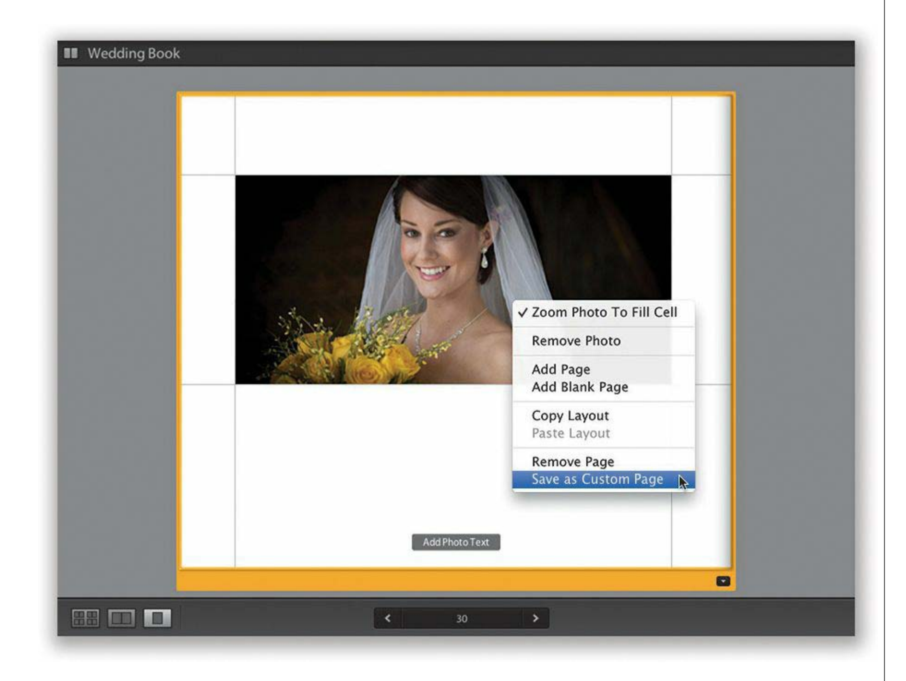
Перейдите в панель **Cell** (Ячейка) (в правой области панелей) и удостоверьтесь, что в окошке **Link All** (~~Любая ссылка~~ Связать всё – ***А.Л.***) галочка снята (как показано в наложении внизу), так, чтобы вы могли перемещать границы ячейки в любое место, куда вам надо, и независимо друг от друга. Для этой страницы мы хотим создать скорее панорамную обрезку изображений, для чего захватим нижнюю границу ячейки и перетащим ее вверх (как показано здесь).





Шаг Три:

Теперь сдвиньте внутрь боковые стороны ячейки и откорректируйте верх и низ, так чтобы макет снимка сделался похож на обрезку в виде панорамы, как показано здесь.



Шаг Четыре:

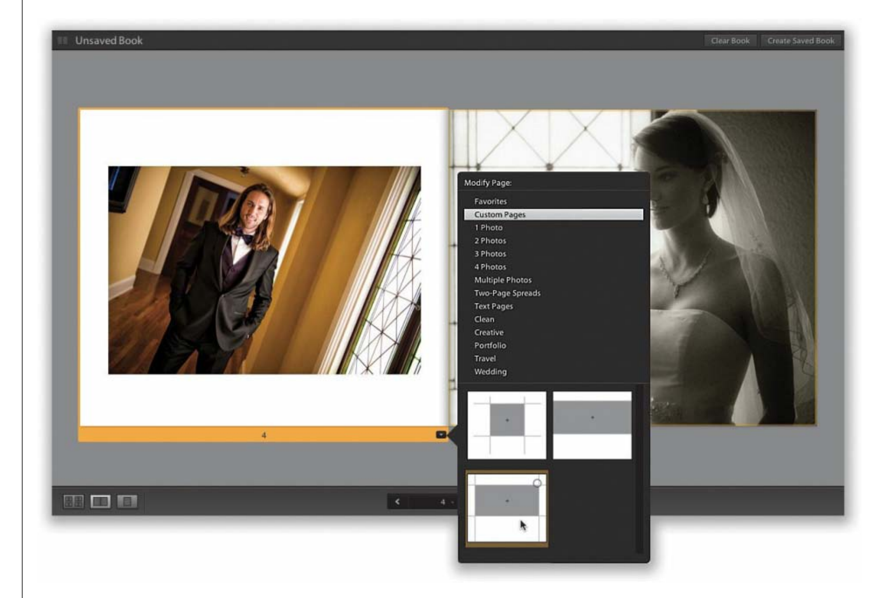
Как только страница приобретет вид, к которому вы стремитесь, щелкните правой кнопкой мыши где угодно на странице и из контекстного меню выберите команду **Save as Custom Page** (Сохранить как страница пользователя). Вот и все! Далее, на следующей странице, мы изучим, где находятся эти страницы пользователя (и как их использовать).

Шаг Пять:

Щелкните кнопку **Change Page Layout** (Изменить макет страницы) в нижнем правом углу страницы (кнопка выделена здесь красным кружком), и во всплывающем меню **Modify Page** (Изменить страницу), вверху, прямо под **Favorites** (Избранное), появится опция пресета **Custom Pages** (Заданные страницы). Щелкните ее, и она покажет миниатюры пользовательских макетов, которые вы сохранили (в этом случае я сохранил три различных макета, причем последний является тем, который мы только что создали).

Шаг Шесть:

Теперь, чтобы применить пользовательский макет к существующей странице книги, прежде всего зайдите на эту страницу (здесь я собираюсь изменить макет снимка жениха на странице 4). Щелкните страницу и затем во всплывающем меню **Modify Page** (Изменить страницу), щелкните опцию **Custom Pages** (Заданные страницы), чтобы показать миниатюры макетов внизу меню, затем щелкните макет, который вы хотите использовать (как показано здесь), и этот макет применится к выбранной странице (как показано здесь внизу).



Примечание: В зависимости от того, как была выложена оригинальная страница (а именно, была ли она установлена в режим **Fit** (Вписать) или **Fill** (Заполнить)), вам, возможно, придется увеличить масштаб изображения (используя ползунок **Zoom** (Масштаб) изображения, который появляется над изображением, когда вы его щелкаете), чтобы теперь изображение заполнило ячейку (как раз это мне пришлось сделать здесь, потому что макет Adobe, который я использовал на странице 4, был настроен в режим **Fit** (Вписать) в ячейку, не **Fill** (Заполнить) ее). Примите это к сведению.

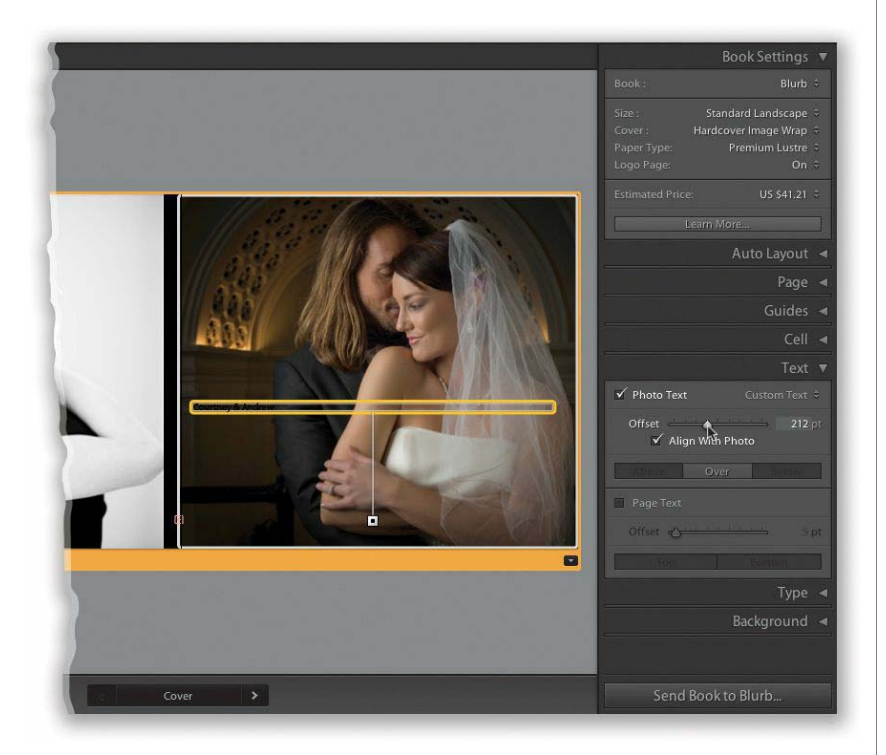


Создание текста обложки

Если вы хотите создать текст обложки здесь, в Lightroom, в модуле **Book** (Книга), вы определенно преуспеете, потому что эта функция мощнее и гибче, чем можно было бы думать. Вы можете создавать на обложке несколько строк, разные текстовые блоки с разными шрифтами и даже создать текст на корешке макетов суперобложки книг в твердом переплете.

Шаг Один:

Щелкните страницу **Front Cover** (Лицевая), сделав ее активной, и увидите кнопку с текстом, которая появляется ниже средины изображения. Щелкните ее, и внизу изображения появится текстовый блок. Любой текст, который вы вводите в этот текстовый блок, появится на изображении. Между прочим, если по какой-либо причине вы не видите кнопку **Add Photo Text** (Добавить фототекст), зайдите в панель **Text** (Подпись) (в правой области панелей) и установите галочку в окошке **Photo Text** (Подпись к фото) (как показано здесь в красном овале), и кнопка появится. В нашем случае я напечатал в "Courtney & Andrew", но текст трудно видеть, потому что по умолчанию его цвет черный (не беспокойтесь, чуть позже мы цвет текста изменим).

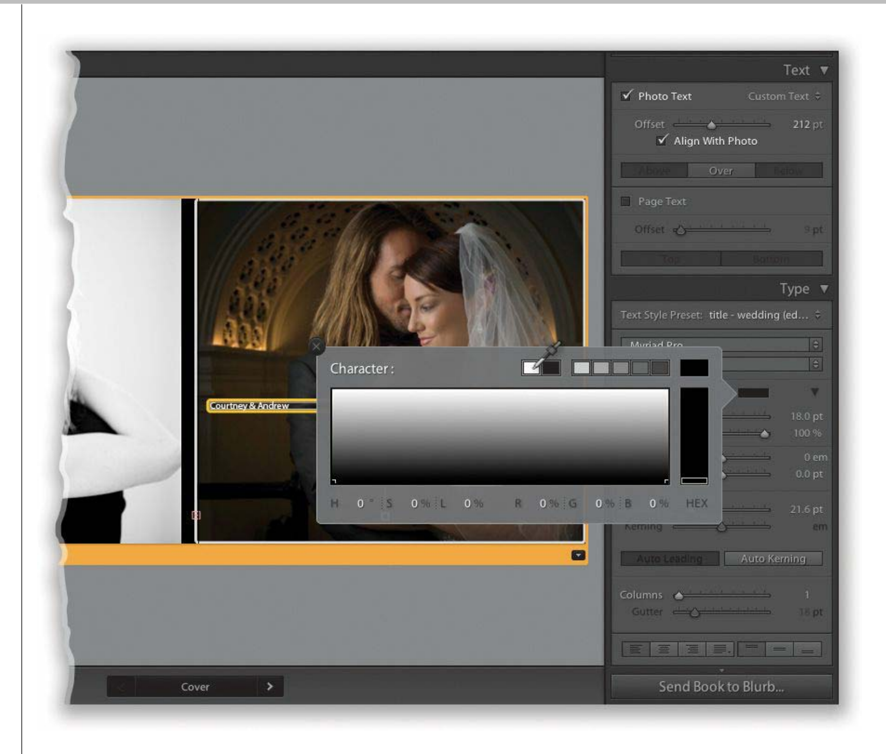


Шаг Два:

Как я упоминал, по умолчанию текстовый блок появляется внизу изображения, но вы можете выбрать, где по высоте страницы этот текстовый блок будет находиться, используя ползунок **Offset** (Смещение) в секции **Photo Text** (Подпись к фото) панели **Text** (Подпись) (как показано здесь). Чем дальше перетаскивать ползунок **Offset** (Смещение), тем выше переместится этот текстовый блок (как показано здесь, где я поместил текст в темную область слева от жениха).

Шаг Три:

Поместив текстовый блок, где нужно, вы можете управлять всем – от цвета текста до размера, параметрами Leading (Интервал меж строк) (пространство между двумя или больше строками текста), Tracking (Трекинг) (пространство между буквами в тексте) и даже типом выравнивания (влево, по центру, вправо, выключка) в панели **Type** (Тип). Это удивительно мощная панель, с большим количеством опций для придания надписи хорошего вида. Мы начнем, делая шрифт белым (чтобы он был хорошо виден). Итак, перетащите курсор по тексту, чтобы выделить его, затем в панели **Type** (Тип) щелкните черный образчик цвета **Character** (Символ), чтобы вызвать селектор цвета символов, и щелкните белый цветовой образчик (как показано здесь). Теперь текст приобрел белый цвет.

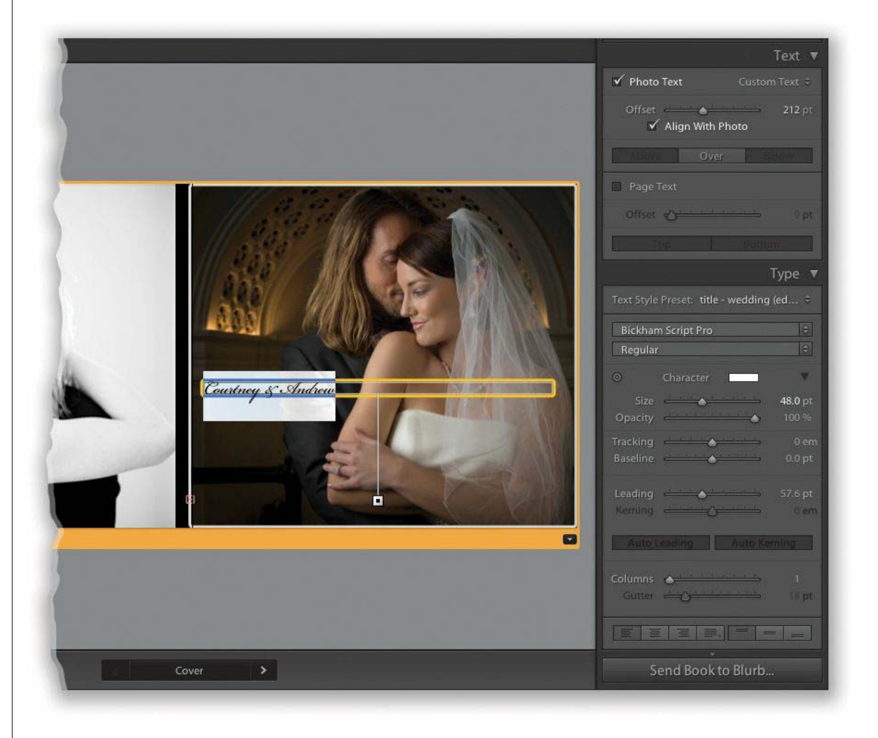


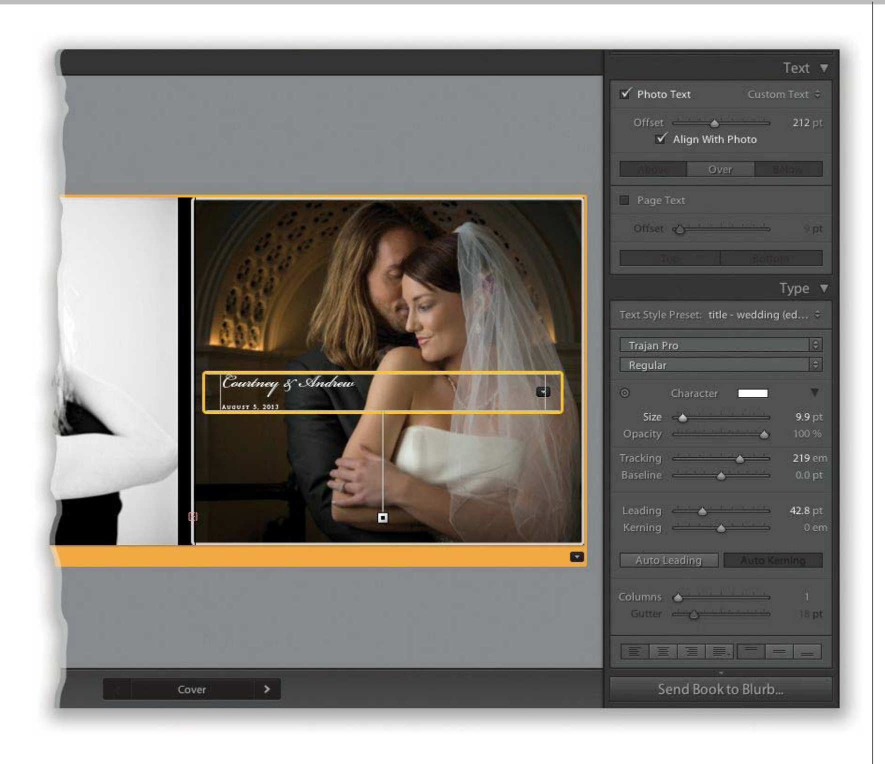
Шаг Четыре (только для латиницы – *А.Л.*):

Если вы создаете свадебную книгу (такую, как мы сейчас), то реально можете использовать "свадебный шрифт", который создал Adobe. Просто зайдите в верх панели **Type** (Тип) и увидите всплывающий список **Type Style Preset** (Пресет стиля текста). Из этого списка выберите **Title - Wedding** (Название - Свадьба), и выберется хороший шрифт свадебного стиля. Теперь осталось только откорректировать цвет и размещение, как необходимо (как показано здесь, где я изменил цвет на белый и щелкнул кнопку выравнивания [**Align Left]** ([По левому краю]) внизу панели).

СОВЕТ: Как получить второй текстовый блок

Если вернуться в панель **Text** (Подпись) и установить галочку в окошке **Page Text** (Заголовок страницы), то можно добавить второй блок текста, позиционируя и задавая стиль точно так, как мы делали только что.





Шаг Пять:

Если вы хотите напечатать вторую строку текста в том же самом текстовом блоке, то просто поместите курсор после последней буквы и нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**) на клавиатуре. Удобно, что эта вторая строка может быть полностью отредактирована независимо от первой строки, таким образом, вы можете напечатать текст, выделить его, затем выбрать иной шрифт (я выбрал Trajan Pro), изменить размер (я сделал его существенно меньшим – 9.9 пт), а также изменить межбуквенный интервал (я увеличил трекинг до 219, чтобы заставить текст выглядеть элегантнее). Кроме того, поскольку две строки текста были слишком близки друг к другу (они буквально соприкасались), я использовал ползунок **Leading** (Интервал меж строк) (который управляет расстоянием между двумя строками текста), чтобы увеличить пространство между ними (здесь, я увеличил его до 42.8). Наконец, я щелкнул левую сторону текстового поля и перетащил его немного вправо.



Шаг Шесть:

Если вы печатаете изображение суперобложки книги в твердом переплете, у вас также есть опция добавления текста к корешку. Просто наведите курсор на корешок (между лицевой и задней обложкой), и появится вертикальный текстовый блок. Щелкните в нем и начните печатать, добавляя текст, повернутый набок, к корешку (как показано здесь). Вы можете отредактировать шрифт, цвет, положение, и т.д., точно так же, как любой другой текстовый блок.

СОВЕТ: Выбор цвета для корешка

Зайдите в панель **Background** (Фон), установите галочку в окошке **Background Color** (Цвет фона), затем щелкните его цветовой образчик и выберите новый цвет (я в последнем шаге выбрал коричневый цвет). А еще лучше, когда появится селектор **Background Color** (Цвет фона), щелкните-и-держите-нажатой кнопку мыши где угодно в селекторе и, по-прежнему не отпуская кнопку мыши, наведите инструмент **Eyedropper** (Пипетка) на фотографию с обложки и позаимствуйте цвет.

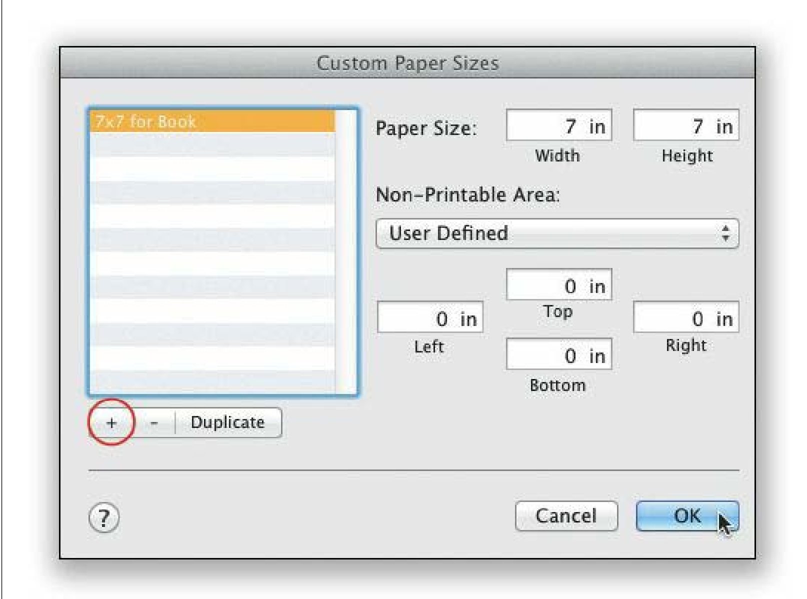
Обходной путь создания пользовательского шаблона

Если вы хотите использовать для своей фотокниги макет, который не доступен во всплывающем меню **Modify Page** (Изменить страницу), то можете использовать удобный обходной прием (который я заимствовал у пропагандистки Lightroom Джулианы Кост (Julieanne Kost)), заключающийся в том, чтобы зайти в модуль **Print** (Печать), спроектировать любой пользовательский макет страницы, который вам нужен (того же размера, что и книга), со снимками, которые вам нужны, сохранить его как файл JPEG и импортировать этот законченный макет в Lightroom, как будто это был просто один снимок. Это не шаблон, но очень на него похож.

Шаг Один:

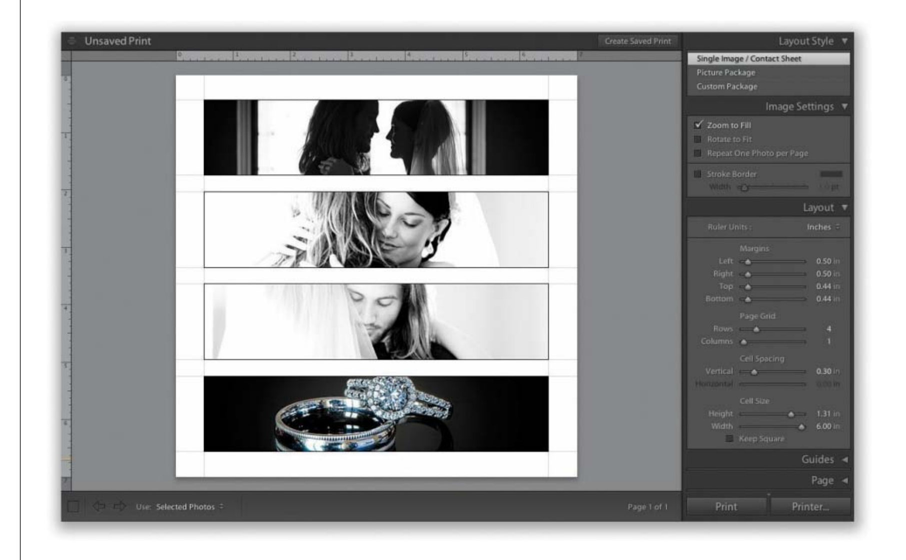
(Тестировать этот шаг на PC не удалось. Шаг переведен формально. Остальные шаги содержат полное описание приема и протестированы – *А.Л.*)

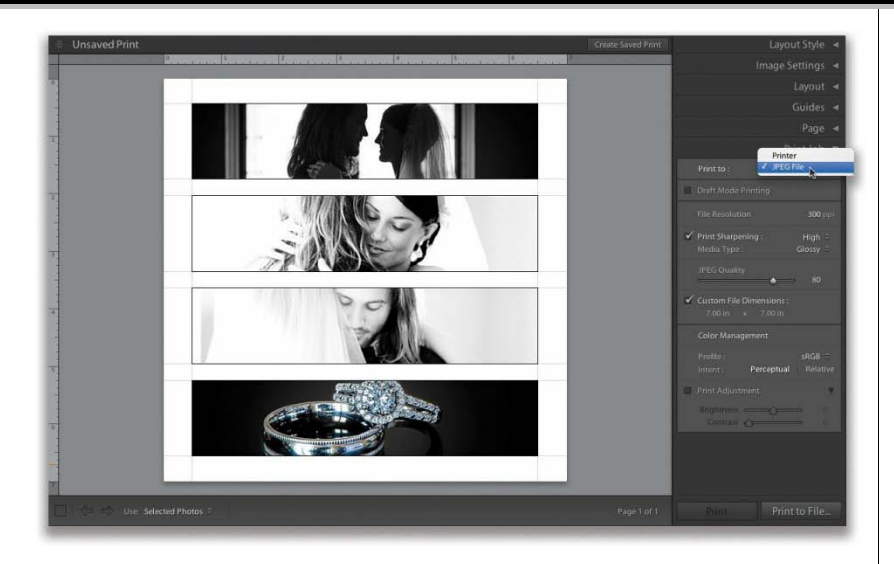
Прежде всего, переключитесь в модуль **Print** (Печать) Lightroom и в нижнем левом углу щелкните кнопку **Page Setup** (Настройка страницы). Когда появится диалоговое окно **Page Setup** (PC: **Print Setup** (Настройка страницы)), из всплывающего меню **Paper Size** выберите **Manage Custom Sizes**, чтобы вызвать диалоговое окно, которое вы видите здесь (на PC щелкните кнопку **Properties**, затем в секции **Paper Options** щелкните кнопку **Custom**). Вы создадите пресет нового размера (так что вам не нужно будет снова повторять эти действия). Щелкните кнопку **+** (знак плюс; она выделена здесь красным кружком) и введите 7 для **Wight** и **Height** (PC: **Length**) для книги Blurb формата Small Square 7x7". На Mac вы будете должны установить в 0, все границы (левую, верхнюю, правую, нижнюю), а затем дважды щелкнуть OK. Теперь этот шаблон всегда можно вызвать единственным щелчком. На данном этапе целесообразно создать пресеты для всех размеров Blurb (10x8", 8x10", 13x10" и 13x13").

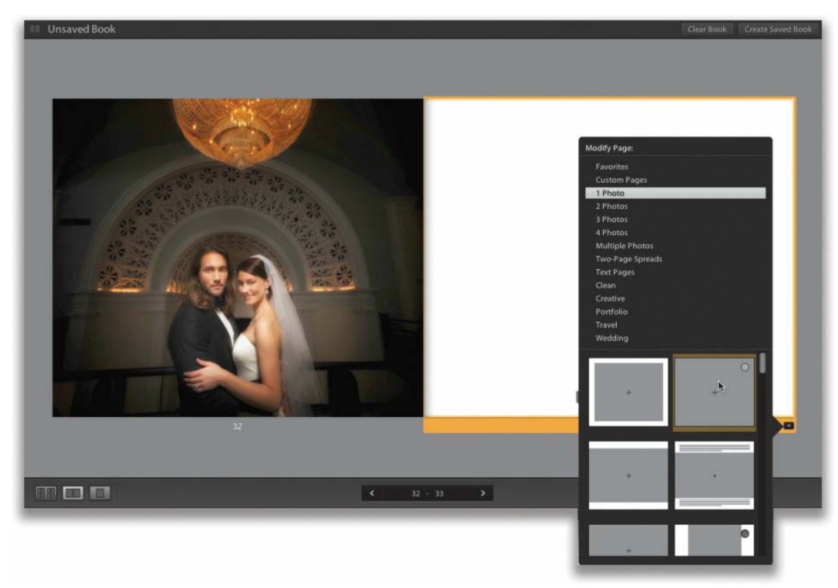


Шаг Два:

Теперь спроектируйте нужный макет в модуле **Print** (Печать). Для данного макета я использовал один из встроенных пресетов Lightroom под названием **4 Wide** (4 широкие) (находящийся в панели **Template Browser** (Браузер шаблонов) в левой области панелей). Вызвав шаблон, я выбрал те четыре снимка, которые хотел поместить в макет, а затем снял галочку в окошке **Identity Plate** (Личная надпись) панели **Page** (Страница) в правой области панелей. В панели **Layout** (Макет) я незначительно изменил только две настройки, таким образом, все удачно вписалось в используемый нами квадрат 7x7". Я установил нижнее и верхнее поля в 0.44" и оставил боковые поля 0.50", что дает макет, который вы видите здесь (подобный макет в шаблонах модуля **Book** (Книга) отсутствует).









Шаг Три:

Хотя здесь я использовал встроенный шаблон печати, вы можете использовать функцию **Custom Package** (Пакет пользователя) модуля **Print** (Печать) (находящуюся в панели **Layout Style** (Стиль макета) вверху правой области боковых панелей), чтобы начать с чистой страницы и создать любой тип макета, какой вы хотите (см. страницу 426). Окей, как только вы настроите страницу тем способом, который вам по душе, и она появится здесь, в модуле **Print** (Печать), прокрутите вниз, в панель **Print Job** (Задание печати), и в секции **Print To** (Вывод), справа, зайдите во всплывающий список и выберите **JPEG File** (в файл JPEG) (как показано здесь). Установите значение настроек **Print Sharpening** (Резкость при печати) и **Media Type** (Тип бумаги), которые вы используете (о подробностях см. Главу 13), затем установите галочку в окошке **Custom File Dimensions** (Задать размер файла) (так чтобы был установлен пользовательский размер 7x7", который вы создали). Щелкните кнопку **Print to File** (В файл), чтобы сохранить эту единственную 7x7" страницу как файл JPEG.

Шаг Четыре:

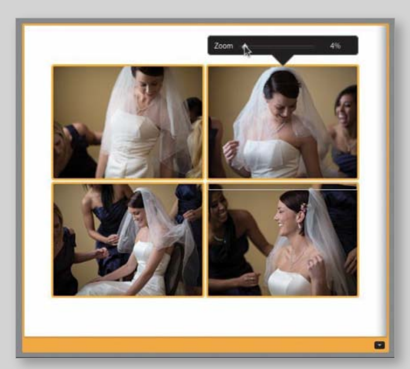
Теперь зайдите в модуль **Library** (Библиотека) и нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+I** (Mac: **Command+Shift+I**), чтобы вызвать окно импорта. Найдите файл JPEG, который вы только что создали, и импортируйте его в Lightroom. Как только он будет импортирован, перетащите его в коллекцию, которую вы создали для своей фотокниги, затем переключитесь обратно в модуль **Book** (Книга). Перейдите на ту страницу книги, куда вы хотите вставить эти 4 широких изображения. Щелкните правой кнопкой мыши по изображению на этой странице и выберите **Remove Photo** (Удалить снимок), тем самым превратив ее просто в пустую страницу. Из всплывающего меню **Modify Page** (Изменить страницу) выберите макет, где снимок заполняет всю страницу (как показано здесь вверху). Затем найдите в панель **Filmstrip** (Кинопленка) свое изображение типа **4 Wide** (4 широкие) и перетащите его на эту пустую страницу, чтобы получить макет, который вы видите здесь. Недостатком является то, что это не шаблон – это исправленная страница (со встроенным JPEG, как с любым другим снимком). Преимущество в том, что у вас имеется страница книги, где вы создали макет с нуля точно таким, каким вам было надо.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Масштабирование страниц

Для изменения масштаба страниц можно использовать быстрые клавиши Photoshop: нажмите **Ctrl++** (Mac: **Command++**) для увеличения масштаба и **Ctrl+-** (Mac: **Command +-**) для его уменьшения.

▼ Масштабирование сразу нескольких снимков



Если на странице находится несколько снимков, и вы хотите изменить масштаб сразу нескольких снимков, выберите первый снимок, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**, выберите другие снимки страницы, масштаб которых вы хотите изменить, затем перетащите ползунок **Zoom** (Масштаб), и все выбранные снимки изменят масштаб одновременно.

▼ Для печати Lightroom конвертирует книгу в sRGB

Большинство фотолабораторий просит, чтобы изображения, отправленные к ним для печати, были преобразованы в формат sRGB, но печатая книги, беспокоиться об этом не следует, потому что при отправлении книги в Blurb изображения в ней автоматически преобразуются в sRGB.

▼ Подстройка изображения прямо на странице

Если вы смотрите на изображение в книге и чувствуете, что оно должно быть светлее, темнее, контрастнее и т.д., просто щелкните изображение, затем нажмите букву **D**, чтобы передать это изображение в модуль **Develop** (Коррекции). Сделайте там необходимые коррекции, а затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+4** (Mac: **Command +Option+4**), чтобы переключиться назад в модуль **Book** (Книга), прямо туда, откуда вы ушли.

▼ Как получить больше миниатюр в многостраничном представлении



Многие, находясь в режиме **Multi-Page View** (Показать сетку) (в котором можно видеть двухстраничные развороты книги), упускают возможность изменять размеры миниатюр, позволяющую или видеть больше страниц в окне превью, или увеличить изображение разворотов. Для этого служит ползунок **Thumbnails** (Миниатюры) на правом конце панели инструментов (сразу под областью превью). Он особенно эффективен, если вы используете совет, рассмотренный ниже: перед переходом в режим **Multi-Page View** (Показать сетку) нажать быструю клавишу **Shift+Tab**.

▼ Увеличение места для упорядочения страниц в мультистраничном режиме

Когда вы упорядочиваете страницы (изменяете порядок следования в книге двухстраничных разворотов), испытайте такой прием: нажмите быструю клавишу **Shift+Tab**, чтобы скрыть все панели, что сильно увеличивает область с миниатюрами и облегчает перемещение разворотов.

▼ Четверка быстрых клавиш, экономящих массу времени



Вы не обязаны запоминать все быстрые клавиши создания книг, но эта четверка очень ускоряет работу, переключая представление книги в следующие режимы: (1) **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**) – **Multi-Page View** (Показать сетку); (2) **Ctrl+R** (Mac: **Command+R**) – **Spread View** (Две страницы); (3) **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) – **Single Page View** (Одна страница) и (4) **Ctrl+U** (Mac: **Command+U**) – **Zoomed Page View** (Увеличенная страница) (действительно сильно увеличенная – режим особенно удобный, когда нужно проверить подпись на наличие опечаток)

▼ Добавление страниц



Если щелкнуть кнопку **Add Page** (Добавить страницу) в панели **Page** (Страница), это добавляет новую пустую страницу в конец книги, но более часто нужно добавлять страницу в том месте, где вы работаете в настоящий момент . Чтобы сделать это (добавить страницу перед текущей страницей), щелкните страницу правой кнопкой мыши и выберите опцию **Add Page** (Добавить страницу), и она будет добавлена прямо здесь.

▼ Почему следует опробовать автоматическое макетирование, прежде чем упорядочивать снимки вручную



Один из замечательных результатов создания в Lightroom страниц книги в режиме **Auto Layout** (Автомакетирование) со случайным порядком занесения снимков, заключается в том, что обычно найдется несколько двухстраничных макетов с рисунками, которые рядом выглядят фантастически, но которые вы, скорее всего, никогда не расположили бы вместе самостоятельно. Такое происходит всякий раз, когда я "бросаю кости" – находятся, по крайней мере, три-четыре двухстраничных макета, которые прекрасно смотрятся вместе, просто из чистой удачи соединения. Опробуйте это раз, и вы поймете, что я имею в виду.

Советы знатоков Lightroom > >

Пользовательская страница сохраняет "ляпы"!



Когда вы создаете пользовательский дизайн страницы и сохраняете ее как одну из ваших собственных страниц, Lightroom помнит, сколько было ячеек и каково было их положение и даже помнит, имелось ли текстовое поле, а также его положение. К "ляпам" относится то, что он не помнит. Он не помнит, изменялся ли параметр **Zoom Photo** (Масштаб) ячеек на **Fill** (Заполнить), и не помнит параметров форматирования текста (шрифт, размер, и т.д.), а также был ли текст размещен в несколько колонок. Должны же разработчики зарезервировать себе фронт работ для выпуска версии Lightroom 6.

Как изменить формат номера страницы только для одной страницы



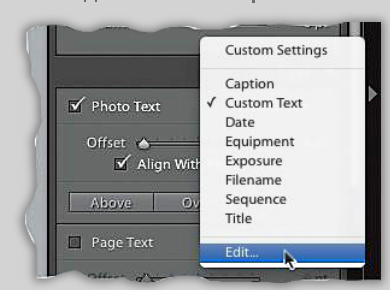
По умолчанию, номера страниц, автоматически добавляемые к книге при помощи функции **Page Numbers** (Номер страниц) в панели **Page** (Страница), все используют одинаковое форматирование (у них у всех одинаковый шрифт, размер и другие параметры форматирования, выбранные вами). Но что, если у вас есть полностраничное изображение, темное, и на этой странице ее номер должен быть белым? Или есть несколько страниц, для которых шрифт или слишком темный, или слишком светлый или неподходящего размера? В таких случаях щелкните правой кнопкой мыши непосредственно номер страницы прямо на той странице, номер которой нуждается в переформатировании (размер и т.д.), и из контекстного меню выберите **Apply Page Number Style Glo bally** (Применить стиль нумерации страниц глобально), чтобы снять галочку в этой опции. Теперь, вы можете на этой странице подсветить ее номер, зайти в панель **Type** (Тип) и выбрать белый цвет (и все другие номера страниц теперь могут быть также отредактированы индивидуально).

Добавление подписей под несколькими снимками



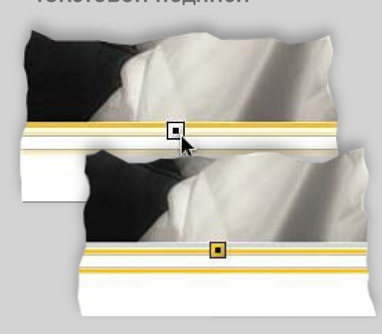
Если у вас есть страница с несколькими изображениями (скажем, страница с тремя ячейками), и вы хотите, чтобы подпись появилась под каждым изображением индивидуально (а не просто одна подпись для всей страницы), начните, щелкая первый снимок, потом нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкните другие два изображения, выбирая все три. Теперь зайдите в панель **Text** (Подпись) и установите галочку в окошке **Photo Text** (Подпись к фото), и теперь у каждого из выбранных изображений, прямо под ним, появится его собственное отдельное поле для подписи.

Автоматическое формирование подписей из метаданных к изображениям



Если вы установите галочку в окошке **Photo Text** (Подпись к фото) (в панели **Text** (Подпись)), справа от этого окошка будет находиться всплывающее меню автоматизированных подписей, включающее новинку для Lightroom 5 – средства извлечения информации из метаданных изображения – например, таких как **Exposure** (Экспозиция) или оборудование (изготовитель и модель камеры). Как вариант, вы можете полностью настроить свою подпись, выбирая опцию **Edit** (Правка), которая вызывает **Text Template Editor** (Редактор текстового шаблона), обеспечивающий широкие возможности форматирования текста. Между прочим, можно отформатировать шрифт, размер и установить свойства этого текста подписи с помощью панели **Type** (Тип).

Замыкание положения текстовой подписи



Если вы поместили текстовую подпись куда-нибудь на страницу и хотите быть уверенными, что она не переместится случайным образом (когда вы обмениваете изображения или двигаете ячейки), просто щелкните квадрат с маленьким черным квадратом внутри, который находится на краю поля подписи. Он заполнится желтым, показывая, что его положение теперь заперто. Чтобы отпереть его, снова щелкните тот же маленький квадрат.

Вариант бумаги, экономящий деньги

Если вы хотите сэкономить несколько баксов на фотокниге, знайте, что в Lightroom 5 Blurb добавил новую опцию бумаги под названием **Standard** *(Стандарт)* – менее качественной бумаги (замечательный вариант для создания маленькой книги при пробной печати перед печатью большой, более дорогой окончательной книги). К примеру, книга размера **Standard Landscape**(Стандартный пейзаж), с **Hardcover Image Wrap** (Твердый переплет в суперобложке), при переходе с бумаги **Premium Luster** на эту новую бумагу **Standard** обошлась мне на 13 % дешевле. Определенно стоит подумать (даже при том, что страницы не будут достаточно толстыми, и при печати с обеих сторон страницы будут проступать).

Переключение к представлению *Одна страница*

Чтобы переключиться к большому представлению **Single Page View** (Одна страница) любой страницы, сделайте по ней двойной щелчок.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/640 сек | Фокусное расстояние: 112 мм | Диафрагма: f/5.6





ГЛАВА 11

SLIDESHOWS
(СЛАЙД-ШОУ)
создание презентаций своих работ

Знаете, что впечатляет сильнее, чем создание неотразимой экранной презентации работы, в сочетании с движением слайдов на фоне эмоционально насыщенного музыкального трека? Это отыскание песни, сериала или названия фильма, которое использует слово *Slideshow* – слайд-шоу. Между прочим, не могу передать, какую тревогу слово *slideshow* вызвало у моего очаровательного редактора, Ким Доти, потому что в действительности слово *slideshow* – это два слова (*slide show*), но в Lightroom Adobe назвал модуль одним словом *Slideshow*. Ну, а когда вышла, предыдущая версия этой книги, я заметил, что Ким все слова *slideshow* заменила на *slide show*, кроме тех случаев, когда упоминалось непосредственно техническое имя модуля. Так что в этом издании я попросил Ким быть последовательной и всегда использовать термин как одно слово – *slideshow*. Это не очень соответствовало характеру Ким и беспокоило меня, потому что Ким, по своей природе – самое веселое и жизнерадостное существо не только среди редакторской братии, но и большинства людей вообще. Поэтому я решил, что могу обратить свое требование в шутку, а Ким заменит все снова на одно слово, и она нехотя сказала "Окей" и вернулась в свой офис. Но впоследствии, когда уже мы заканчивали книгу, Ким зашла ко мне, села, и я почувствовал, что что-то не так. Это был тот редкий случай, когда я ей уделил все свое внимание. Она снова сообщила мне, насколько ее беспокоит однословный термин, и мы пережевывали ситуацию примерно 10 минут, пока она не выхватила нож. Я не отдавал себе отчета, как много это значило для Ким, и конечно, уступил, и глава была скорректирована так, что двухсловный термин *slide show* появляется там, где он должен появляться. А хорошей новостью были слова доктора, что швы у меня снимут через пару недель.

Быстрое создание простого слайд-шоу

Здесь рассказывается, как создать простое слайд-шоу, используя встроенные шаблоны слайд-шоу, которые поставляются с Lightroom. Вероятно, вас удивит, насколько прост этот процесс, но действительные возможности модуля **Slideshow** (Слайд-шоу) в полной мере не проявятся, пока вы не начнете настраивать и создавать свои собственные шаблоны слайд-шоу (которые мы опишем позднее, но которые вы должны изучить прежде всего, начав прямо отсюда, и у вас не возникнет проблем, когда мы доберемся до настроек).

Шаг Один:

Переключитесь в модуль **Slideshow** (Слайд-шоу) быстрой клавишей **Ctrl+Alt+5** (Mac: **Command+Option+5**). В левой области панелей есть панель **Collections** (Коллекции), точно такая, как в модуле **Library** (Библиотека), таким образом, у вас есть прямой доступ к снимкам любой коллекции. Прежде всего, щелкните коллекцию, снимки которой вы хотите показать в своем слайд-шоу, как изображено здесь. (*Примечание:* Если снимки, которые вы хотите показать в слайд-шоу, будут в коллекции, это намного облегчит вашу жизнь, поэтому возвратитесь в модулю **Library** (Библиотека) (нажав быструю клавишу **G**), и создайте новую коллекцию со снимками, которые вы хотите показать в своем слайд-шоу, а затем переключитесь обратно в модуль **Slideshow** (Слайд-шоу) и щелкните эту коллекцию в панели **Collections** (Коллекции)).



Шаг Два:

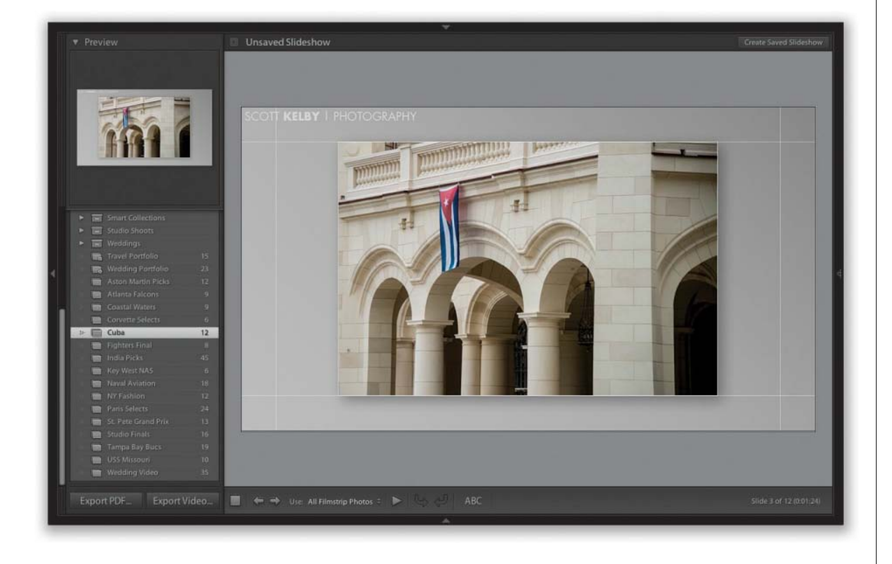
По умолчанию, это приведет к проигрыванию слайдов в том порядке, в котором они появляются внизу, в панели **Filmstrip** (Кинопленка) (первый слева снимок появляется первым, затем появляется второй снимок и так далее), с коротким переходом-наплывом между слайдами. Если вы хотите, чтобы в вашем слайд-шоу появились только определенные снимки коллекции, то зайдите в панель **Filmstrip** (Кинопленка), выберите только нужные снимки, и выберите **Selected Photos** (Выбра~~ть~~[нные – ***А.Л.***] фото) из всплывающего меню **Use** (Использовать) на панели инструментов под центральной областью превью (как показано здесь). Как видим, можно также использовать в слайд-шоу снимки, помеченные флажками.





Шаг Три:

Чтобы изменить порядок следования слайдов, перетащите их в нужном порядке. (В показанном здесь примере я щелкнул девятый снимок и перетащил его так, чтобы он сделался первым снимком в панели **Filmstrip** (Кинопленка)). Продолжите и перетащите все снимки в том порядке, в котором они должны появиться в слайд-шоу. (*Примечание:* Вы можете в любой момент изменить порядок их следования, перетаскивая их прямо в панели **Filmstrip** (Кинопленка)).



Шаг Четыре:

Когда вы впервые переключаетесь в модуль **Slideshow** (Слайд-шоу), снимки отображаются в шаблоне слайд-шоу по умолчанию, имеющем светло-серый градиентный фон и **Main Identity Plate** (Главная личная надпись) в левом верхнем углу белым шрифтом (не путать с шаблоном **Default** (По умолчанию) в **Template Browser** (Браузер шаблонов), и, увы, обычно вид получается довольно плохой, как показанный здесь, но мы позже откорректируем его). Щелкните любой другой снимок в панели **Filmstrip** (Кинопленка), чтобы видеть, как этот слайд будет выглядеть в текущем макете слайд-шоу.

Шаг Пять:

Если вы хотите изменить вид слайд-шоу, можете использовать любой из встроенных шаблонов слайд-шоу, которые поставляются с Lightroom (они находятся в **Template Browser** (Браузер шаблонов) в левой области панелей). Однако прежде, чем щелкнуть их, вы можете получить превью того, как они будут выглядеть, просто наводя курсор на их имена в **Template Browser** (Браузер шаблонов). Здесь я навожу курсор на шаблон **Caption and Rating** (Подпись и рейтинг), и панель превью показывает, что шаблон имеет светло-серый градиентный фон, а у изображения появляется тонкая белая обводка и падающая тень. Хотя он похож на шаблон по умолчанию, при его использовании, если вы добавили к снимку звездный рейтинг, в верхнем левом углу изображения появляются звезды, а если вы добавили подпись в панели **Metadata** (Метаданные) модуля **Library** (Библиотека), она появляется внизу слайда. Продолжите и опробуйте это.



Шаг Шесть:

Чтобы оперативно просмотреть, как будет выглядеть слайд шоу, зайдите в панель инструментов под центральной областью превью и щелкните кнопку **Preview** (в виде направленного вправо треугольника ▶, такую же, как кнопка **Play** на DVD-плеере). Это запустит предпросмотр слайд-шоу в центральной области превью, и хотя размеры слайд-шоу в этом окне остались теми же, теперь вы видите его без направляющих, с переходами и музыкой (если вы добавили музыку, которую мы еще не описали, так что, она, вероятно, у вас отсутствует). Чтобы остановить превью, нажмите квадратную кнопку **Stop** ■ на левом конце панели инструментов; чтобы сделать паузу, нажмите кнопку **II** в виде двух вертикальных линий, в которую при проигрывании превращается кнопка **Play** (как показано здесь).



СОВЕТ: Жизнь случайна

Слайды проигрываются в том порядке, в каком они следуют в панели **Filmstrip** (Кинопленка), но если вы хотите, чтобы слайды появлялись в случайном порядке, зайдите в панель **Playback** (Воспроизведение) в правой области панелей и установите галочку в окошке **Random Order** (Случайный порядок).



Шаг Семь:

Чтобы удалить снимок из слайд-шоу, просто удалите снимок из коллекции, щелкая его в панели **Filmstrip** (Кинопленка) и нажимая клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) клавиатуры (или выберите опцию **Selected Photos** (Выбра~~ть~~ [нные – ***А.Л.***] фото) из всплывающего меню **Use** (Использовать) панели инструментов и просто удостоверьтесь, что вы не выбрали этот снимок). Здесь я удалил из слайд-шоу снимок, показанный в Шаге Шесть, нажимая клавишу **Backspace**, таким образом, теперь показан следующий снимок панели **Filmstrip** (Кинопленка). Между прочим, есть еще одно преимущество коллекций перед папками. Если бы вы работали здесь с папкой вместо коллекции и удалили снимок, это удалило бы его как из Lightroom, так и из компьютера. Вот такие дела!



Шаг Восемь:

Когда вы заканчиваете настройки, самое время просмотреть итоговую полноэкранную версию. Щелкните кнопку **Play** (Запустить) внизу правой области панелей, и слайд-шоу проиграется в полноэкранном размере (как показано здесь). Чтобы выйти из полноэкранного режима и возвратиться в модуль **Slideshow** (Слайд-шоу), нажмите клавишу **Esc** клавиатуры. Окей, вы создали базовое слайд-шоу. Далее вы изучите, как сделать пользовательскую настройку и создать ваши собственные слайд-шоу.

СОВЕТ: Создание быстрого слайд-шоу

В главе 2 я упоминал, что в любой момент можно создать так называемое быстрое (**impromptu**) слайд-шоу, даже не заходя в модуль **Slideshow** (Слайд-шоу). В каком бы модуле вы ни находились, зайдите в панель **Filmstrip** (Кинопленка), выберите снимки, которые хотите просмотреть в виде слайд-шоу, затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+Enter** (Mac: **Command+Return**), и начнется полноэкранное слайд-шоу.

Придание слайд-шоу пользовательского вида

Встроенные шаблоны – вещь неплохая, но после создания пары слайд-шоу вы начинаете ворчать: "Жаль, что я не могу изменить цвет фона" или "Жаль, что нельзя добавить внизу текст", или "Жаль, что слайд-шоу не выглядит лучше". Ну, значит, вы созрели, чтобы придать пользовательский вид вашим слайдам, чтобы они не только выглядели, как вам надо, но чтобы в дальнейшем их вид формировался только одним щелчком.

Шаг Один:

Хотя вы можете быть невысокого мнения о предварительно разработанных шаблонах слайд-шоу в Lightroom, они создают хорошие отправные точки для придания слайд-шоу вашего собственного вида. Здесь мы рассмотрим, как создать слайд-шоу отпуска; начните, заходя в панель **Collections** (Коллекции) модуля **Slideshow** (Слайд-шоу) (в левой области панелей) и щелкая ту коллекцию отпуска, которую вы хотите использовать. Затем зайдите в **Template Browser** (Браузер шаблонов) и щелкните **Exif Metadata** (Метаданные Exif), чтобы загрузить этот шаблон (показанный здесь и помещающий снимки на черный фон с тонкой белой границей, информацией о снимке вверху справа, внизу справа и под снимком, а также вашу **Identity Plate** (Личная надпись) в левом верхнем углу).



Шаг Два:

Теперь, после загрузки шаблона, нам больше не нужны панели с левой стороны, так что нажмите **F7** (или **Fn F7**) на клавиатуре, чтобы их скрыть. Первое, что я делаю, избавляюсь от всей информации Exif (в конце концов, тех, кто просматривает ваше слайд-шоу отпуска, скорее всего, не будет интересовать ISO или экспозиция), поэтому зайдите в правую область панелей, в панель **Overlays** (Наложения), и снимите галочку в окошке **Text Overlays** (Наложения текста) (как показано здесь). **Identity Plate** (Личная надпись) останется видимой, но информация в верхнем и нижнем правом углах и под снимком теперь будет скрыта.



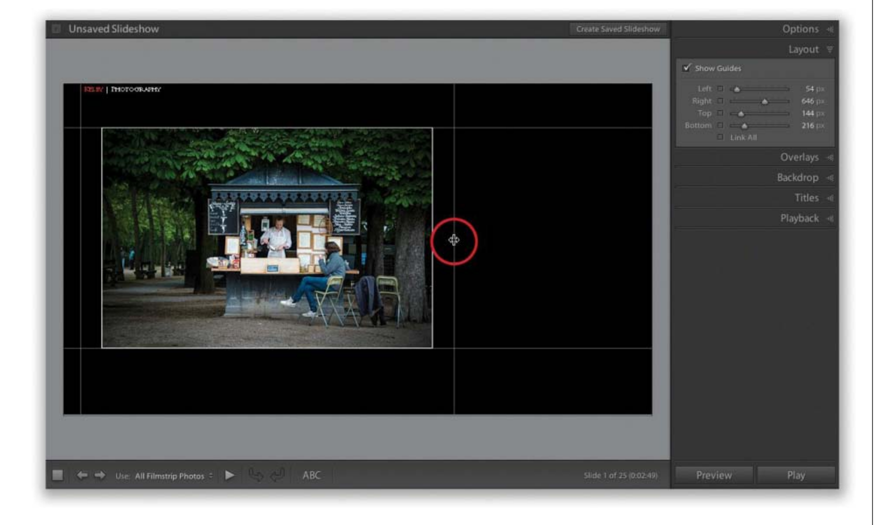
СОВЕТ: Изменение размеров пользовательского текста

Создав пользовательский текст, вы можете изменить его размеры, перетаскивая угловые точки наружу (чтобы сделать его большим) и внутрь (чтобы сделать его меньшим).



Шаг Три:

Теперь выберем, как большие снимки начинают появляться в слайде. В этом варианте мы начнем с небольшого уменьшения размера снимков и их смещения вверх по слайду так, чтобы можно было добавить под ними название нашей студии. Снимок позиционирован на странице между четырьмя направляющими (левой, правой, верхней и нижней), а в правой области боковых панелей, в панели **Layout** (Расположение), можно управлять шириной этих границ. Чтобы увидеть направляющие границ, установите галочку в окошке **Show Guides** (Направляющие). По умолчанию, все четыре направляющие границ связаны, так что, если вы увеличиваете левую границу до 81 пиксела, все другие границы также приобретают ширину 81 пикселов. В нашем случае мы хотим корректировать верхнюю и нижнюю границы по отдельности, поэтому сначала щелкните окошко **Link All** (Связать все), чтобы удалить связь между границами (при этом снимается подсветка небольшого окошка у названия каждой направляющей). Затем перетащите ползунок границы **Bottom** (Снизу) вправо к 216 пкс и ползунок границы **Top** (Вверху) к 144 пкс, и вы увидите, что снимок уменьшается в размерах внутрь, сохраняя большую границу под снимком (как показано здесь).



СОВЕТ: Как перемещать направляющие

Фактически вы не можете изменять размеры снимков на слайде – вы перемещаете направляющие границ, и снимок изменяет размеры в соответствии с границами, которые вы создаете. Вы можете сделать это визуально (а не в панели **Layout** (Макет)), наводя курсор на направляющую, и он изменяется на *moving bar* ("движущий" курсор – между прочим, я понятия не имею, является ли термин *moving bar* официальным, но это курсор в виде двунаправленной стрелки), и теперь вы можете перетаскивать направляющую, чтобы изменить размеры снимка. Если вы наводите курсор на угол пересечения двух направляющих, то можете перетаскивать курсор в диагональном направлении, перетаскивая одновременно эти две направляющие.

Шаг Четыре:

Теперь, когда снимок позиционирован, давайте переместим название нашей студии **Identity Plate** (Личная надпись) под снимок. Щелкните надпись (в верхнем левом углу слайда) и перетащите ее под снимок (во время перетаскивания она ведет себя необычно, как Человек-паук, прилипающий к кромкам. Предполагается, что это помогает центрировать текст, перемещающийся рывком к краям. По крайней мере, такова теория).

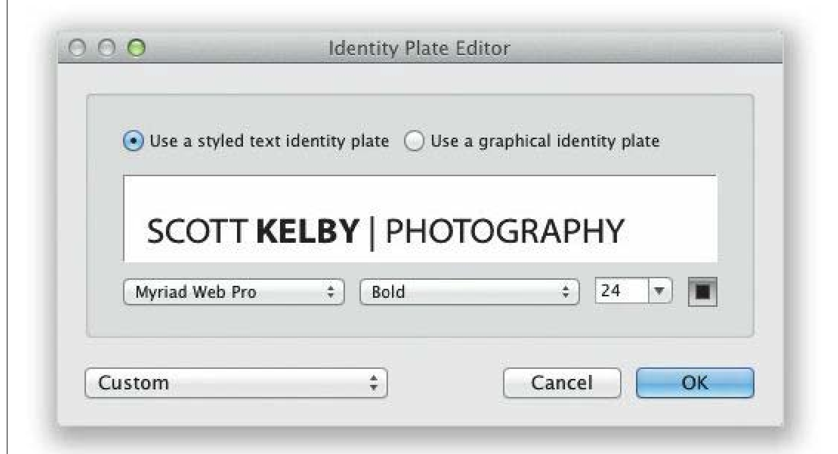


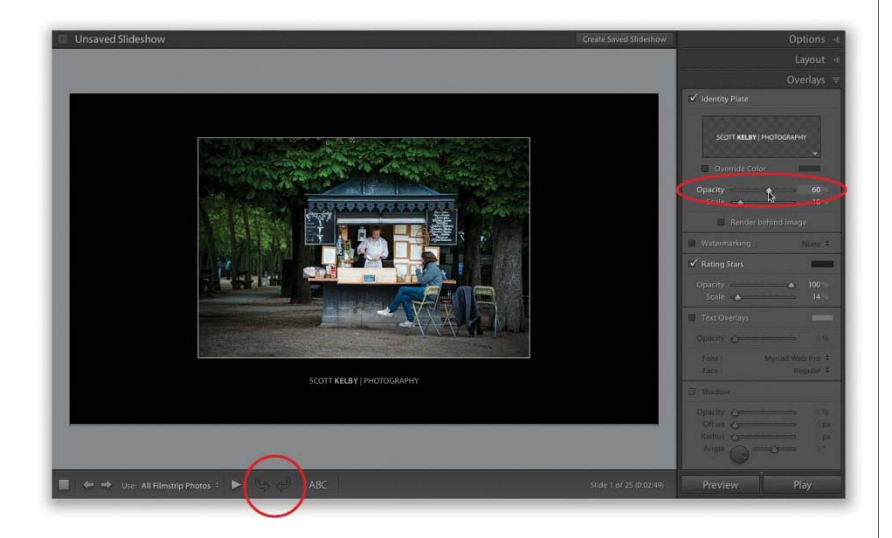
СОВЕТ: "Обрезка до заполнения"

Если вы видите промежуток между краями снимка и направляющими границ, то можете немедленно заполнить этот промежуток с помощью замечательной функции, называемой **Zoom to Fill Frame** (Обрезать до заполнения). Установка галочки в ее окошке (находящимся в панели **Options** (Опции), в самом верху правой области панелей) пропорционально увеличивает размер снимков, пока они полностью не заполнят область, находящуюся внутри границ. Опробуйте этот прием – и вероятно, вы возьмете его на вооружение.

Шаг Пять:

Чтобы настроить текст **Identity Plate** (Личная надпись), зайдите в панель **Overlays** (Наложения), щелкните небольшой треугольник в нижнем правом углу превью **Identity Plate** (Личная надпись) и выберите **Edit** (Правка), чтобы вызвать **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) (показанный здесь). Впечатайте имя, которое вы хотите видеть под каждым снимком (в моем случае, я использую одну из своей студийных личных надписей, в которой напечатал **Scott Kelby | Photography** шрифтом Myriad Web Pro в 24 пункта (points) – вы получаете эту небольшую панель, нажимая, в частности, клавиши **Shift+** (обратная косая черта). Я здесь щелкнул цветной образчик и временно изменил цвет шрифта на черный, чтобы он был яснее виден), и щелкните **OK**. Выбор правильного размера шрифта не столь важен, потому что размер **Identity Plate** (Личная надпись) можно изменить или ползунком **Scale** (Размер) (в панели **Overlays** (Наложения)), или щелкая текст **Identity Plate** (Личная надпись) на слайде, а затем перетаскивая любую угловую точку (наружу для увеличения текста).





Шаг Шесть:

Давайте посмотрим на целостный вид нашего пользовательского макета слайда, скрывая направляющие границ -- для этого нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+H** (Mac: **Command+Shift+H**) или зайдите в панель **Layout** (Макет) и снимите галочку в окошке **Show Guides** (Показать направляющие). Если вы посмотрите на текст под снимком, то можете видеть, что он не ярко-белый, а фактически очень светлый серый (такой мне нравится больше, потому что не режет глаз, как чисто белый цвет), и чтобы получить такой ослабленный серый цвет, нужно просто понизить величину **Opacity** (Непрозрачность) в секции **Identity Plate** (Личная надпись) панели **Overlays** (Наложения) (здесь я получил **Identity Plate** (Личная надпись), понизив **Opacity** (Непрозрачность) к 60 %). Кроме того, если вы хотите повернуть текст **Identity Plate** (Личная надпись), щелкните его, затем используйте две стрелки поворота внизу на панели инструментов (я выделил их здесь красным кружком).



Шаг Семь:

Можно изменить цвет фона слайда на любой желаемый цвет –давайте изменим его на темно-серый. Спуститесь до панели **Backdrop** (Задний фон), и правее окошка для галочки **Background Color** (Цвет фона) увидите цветной образчик. Щелкните этот образчик, и появится селектор цвета, где вы можете выбрать любой желаемый цвет (я выбрал темно-серый из образчиков вверху селектора, как показано здесь). Дополнительные сведения о настройке фона приведены в следующем разделе.

СОВЕТ: Добавление тени к тексту *Личной надписи*

Если у слайда светлый фон, к тексту **Identity Plate** (Личная надпись) можно добавить падающую тень. Просто зайдите в нижнюю часть панели **Overlays** (Наложения) и включите галочку в окошке **Shadow** (Тень). Теперь можно управлять непрозрачностью, смещением тени относительно текста, радиусом (смягчением) тени и углом падения (направлением) тени. *Примечание:* **Эта функция в версии PC недоступна**.

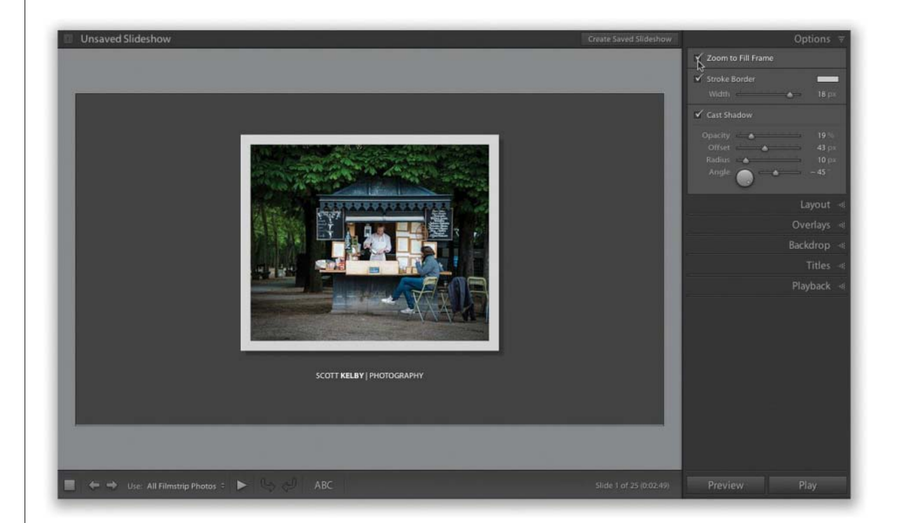
Шаг Восемь:

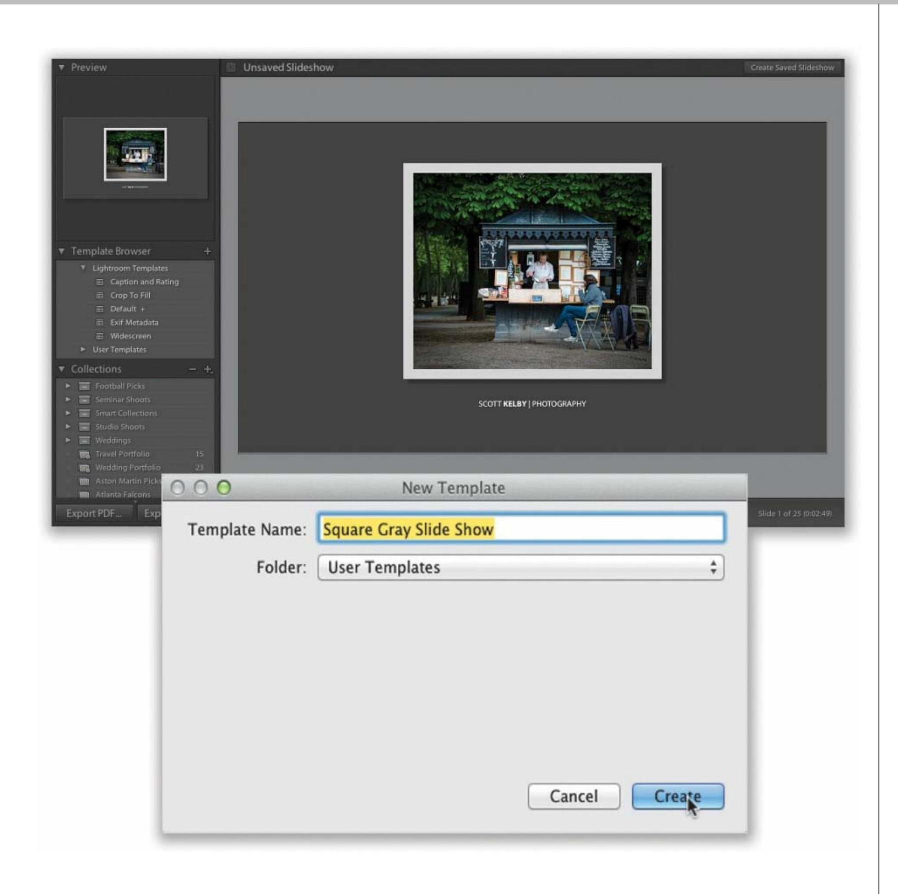
Далее, когда мы находимся на сером фоне, а не на черном, можно видеть, что шаблон **Exif Metadata** (Метаданные) создает тень, падающую от изображения, включенного в композицию, но конечно, ее нельзя увидеть на сплошном черном фоне (что заставляет задаться вопросом, почему Adobe первым включила именно этот цвет?) Так или иначе, из панели **Options** (Опции) можно управлять размером, непрозрачностью и направлением падающей тени (см. страницу 390 с большими подробностями о падающих тенях), но пока мы просто увеличим **Radius** (Радиус), чтобы смягчить тень, и немного увеличим **Opacity** (Непрозрачность), придавая тени вид, показанный здесь.



Шаг Девять:

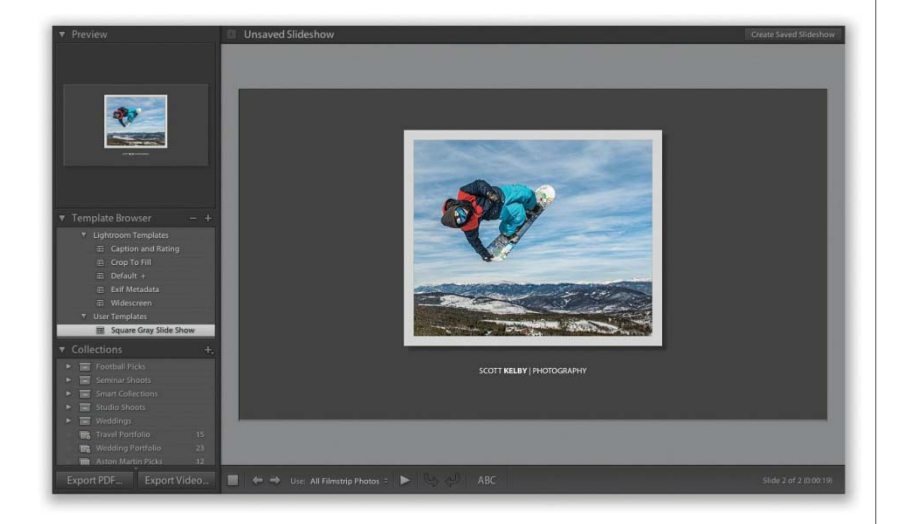
Давайте немного улучшим художественный вид этого слайд-шоу, делая область изображения квадратной. Сделать это довольно просто, хотя и не совсем очевидно. Начните с перемещения направляющих (чтобы возвратить их на экран, нажмите **Ctrl+Shift+H** (Mac: **Command+Shift+H**)) – так, чтобы они образовали квадрат. Сначала все пойдет хорошо, но как только вы увидите, что в этой квадратной ячейке происходит просто изменение размеров снимка, с сохранением формата (вместо обрезки изображения до квадрата), вы начинаете чесать затылок. Фокус в том, чтобы зайти в панель **Options** (Опции) и установить галочку в окошке **Zoom to Fill Frame** (Обрезать до заполнения). Это заполняет квадратную ячейку изображением, и вы получаете квадратное представление, показанное здесь. Пока мы здесь, также увеличим ширину обводки изображения, используя ползунок **Stroke Border Width** (Ширина [обводки] – ***А.Л.***) той же самой панели (более подробно об обводке см. на странице 390).





Шаг 10:

Продолжим и сохраним наш шаблон, так что в будущем мы сможем применить его просто одним щелчком в панели **Template Browser** (Браузер шаблонов) (шаблон помнит все: текст, цвет фона, открывающий и заключительный текстовые слайды (подробнее об этом на странице 392) – вы присваиваете ему имя). Чтобы сделать это, нажмите клавишу **F7** и снова сделайте видимой левую область панелей, затем зайдите в панель **Template Browser** (Браузер шаблонов) и щелкните кнопку **+** (знак плюс) на правом конце заголовка панели. Это вызывает диалоговое окно **New Template** (Новое Шаблон) (показанное здесь), где вы можете именовать шаблон и выбрать, где его сохранить (я сохраняю свои в папке **User Templates**, как показано здесь, но вы можете создать свои собственные папки и сохранить в одной из них, выбирая ее из всплывающего меню **Folder** (Папка)).



Шаг 11:

Теперь, когда вы сохранили свой пользовательский дизайн слайда как шаблон, можете применить тот же самый вид к иному набору изображений, заходя в модуль **Slideshow** (Слайд-шоу) и щелкая другую коллекцию в панели **Collections** (Коллекции). Затем в панели **Template Browser** (Браузер шаблонов), под шапкой **User Templates** (Шаблоны пользователя), щелкните **Square Gray Slide Show** *(Слайд-шоу в виде квадратов на сером фоне)*, и этот вид будет немедленно применен к выбранной коллекции снимков (как показано здесь).

Добавление видео а слайд-шоу

Adobe не побаловал нас большим числом новых опций в модуле **Slideshow** (Слайд-шоу) Lightroom 5, но вот эта, добавленная им, действительно важна: возможность иметь в одном и том же слайд-шоу и видеоклипы, и кадры. Это сильно расширяет возможности слайд-шоу. Если вы свадебный фотограф или если хотите сделать рекламное видео для своего бизнеса, или кулуарные видео, или просто видео семейного отпуска, для создания простого кино больше нет нужды в специальной видео программе.

Шаг Один:

Начните с создания в модуле **Library** (Библиотека) коллекции с видео и кадрами, которые вы хотите видеть в слайд-шоу (в нашем примере, имеются видеоклипы свадебной вечеринки и ряда неподвижных изображений). Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+5** (Mac: **Command+Option+5**) и переключитесь в модуль **Slideshow** (Слайд-шоу).



Шаг Два:

Порядок, в котором находятся изображения, в панели **Filmstrip** (Кинопленка), внизу – это порядок, в котором появятся видео и неподвижные снимки, поэтому расположите их в нужном порядке. (*Примечание:* Я вообще считаю, что более выигрышно начинать с видеоклипа и затем сразу за ним поместить похожие неподвижные снимки). Выберите пресет **Crop To Fill** (Обрезать до заполнения) или пресет **Widescreen** (Широкий экран) слева в **Template Browser** (Браузер шаблонов). Теперь, на мой взгляд, имеет смысл добавить несколько вещей, чтобы сделать слайд-шоу более похожим на короткометражный фильм, и мы ниже это опишем.



СОВЕТ: Редактирование видеоклипов

Если вы хотите изучить, как обрезать клипы и выбирать вводный кадр для видео, а также другой материал на эту тему, откройте эту книгу на странице 401, в главе по использованию в Lightroom видео от камер DSLR.



Шаг Три:

Прежде всего, я бы начал с заставки (см. страницу 392 в этой главе) с именами новобрачных (в нашем случае, Кортни и Эндрю (Courtney & Andrew)), и **Ending Screen** (Экран окончания) (но избежал бы писать **The End** (Конец), чтобы не спровоцировать чувство неловкости у зрителей). Конечно, для свадебного видео, такого как это, нужен музыкальный фон (см. страницу 394). Однако в Lightroom 5, как только вы смешаете видео и кадры, в панели **Playback** (Воспроизведение) появляется важный ползунок. Это ползунок **Audio Balance** (Баланс аудио), который управляет балансом между музыкальным фоном и звуком, который был зарегистрирован камерой, когда вы снимали фильм. Если вы перетащите этот ползунок до конца вправо, то услышите только музыкальный фон. Перетащив его влево, услышите только аудио в видеофайле. Поместите его в середине, и услышите равную громкость обоих, а можно перетащить его левее или правее, чтобы сбалансировать оба звуковых фона так, как вы хотите.



Шаг Четыре:

Чтобы увидеть превью слайд-шоу, щелкните кнопку **Preview** (Предпросмотр) внизу правой области панелей. Когда вы щелкаете эту кнопку, слайд-шоу запускается (с заставкой, как показано здесь), а затем в установленном порядке перемещается по видео и неподвижным изображениям, с наплывом между каждым слайдом (наплыв управляется ползунком **Fades** (Затухание) в панели **Playback** (Воспроизведение)). Это все, что следует сделать!

Творческий подход к использованию фона

Помимо равномерного и градиентного заполнения цветом, в качестве фона слайда можно выбрать снимок и управлять непрозрачностью этого фонового снимка, создавая эффект заднего плана. Недостатком является то, что в каждом слайде (кроме, конечно, слайдов с названиями), появляется один и тот же фон, таким образом, вы не можете изменять эффект заднего плана при переходе от одного слайда к другому. Здесь мы сначала рассмотрим простой фон снимка, возьмем это на заметку и в заключение рассмотрим несколько приемов, которые позволяют создать ряд художественных макетов слайд-шоу.

Шаг Один:

Прежде всего, выполните небольшую настройку: зайдите в панель **Template Browser** (Браузер шаблонов) и щелкните шаблон под названием **Caption and Rating** (Подпись и рейтинг). Теперь упростите макет. В панели **Options** (Опции) (вверху правой области панелей) снимите галочку в окошках **Stroke Border** (Рамка миниатюры) и **Cast Shadow** (Отбросить тень), затем щелкните верхний левый угол направляющих и перетащите его внутрь, пока снимок не уменьшится и не переместится ближе к нижнему правому углу (как снимок, показанный здесь. После того, как я это сделал, я снял галочку в окошке **Show Guides** (Показать направляющие) в панели **Layout** (Расположение)). Теперь опуститесь в панель **Overlays** (Наложения) и снимите галочку в окошке **Text Overlays** (Наложения текста) и в окошке **Star Ratings** (Звёзды рейтинга) (тем самым, исключив показ звезд на снимке).



Шаг Два:

Зайдите в панель **Backdrop** (Задний фон) и снимите галочку в окошке **Color Wash** (Цветной градиент), тем самым удаляя градиент фона. Теперь зайдите в панель **Filmstrip** (Кинопленка) и перетащите снимок, который вы хотите использовать в качестве фонового изображения, на поле **Background Image** (Изображение фона) в панели **Backdrop** (Задний фон) (как показано здесь; вам, вероятно, придется сначала установить галочку в окошке **Background Image** (Изображение фона)), и это изображение теперь появляется как фон позади снимка, выбранного в настоящее время. Снимок фона появляется со 100%-ой непрозрачностью и соперничает со снимком переднего плана, и по этой причине для снимка фона обычно создают эффект "заднего плана", уменьшая яркость и увеличивая прозрачность и тем самым выделяя главное изображение.





Шаг Три:

Чтобы создать такой эффект "заднего плана", понизьте **Opacity** (Непрозрачность) в секции **Background Image** (Изображение фона) до 50 % (эта величина может меняться в зависимости от снимка), и снимок сделается серым. Если вы предпочитаете иметь "задний план" в белых тонах, установите белый **Background Color** (Цвет фона) (щелкните цветной образчик, затем выберите белый цвет в селекторе цвета); для установки заднего плана в черных тонах (а не серых или белых), установите черный **Background Color** (Цвет фона) (выбор цвета зависит от выбранного снимка).

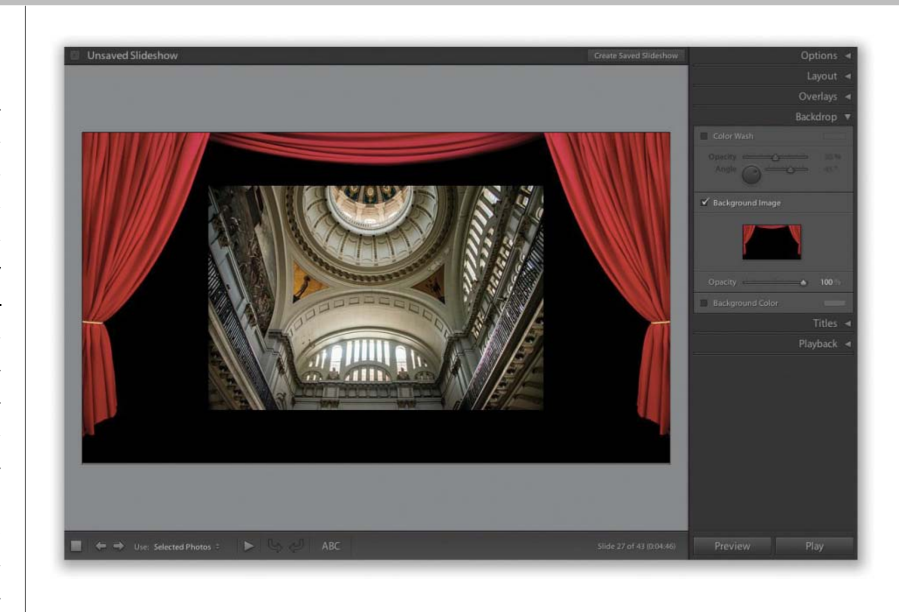


Шаг Четыре:

Когда вы щелкнете кнопку **Preview** (Предпросмотр) или кнопку **Play** (Запустить), увидите воспроизведение слайдов на фоне снимка, который вы выбрали в качестве фонового изображения (как я упоминал во введении, позади каждого слайда появляется одинаковый фон).

Шаг Пять:

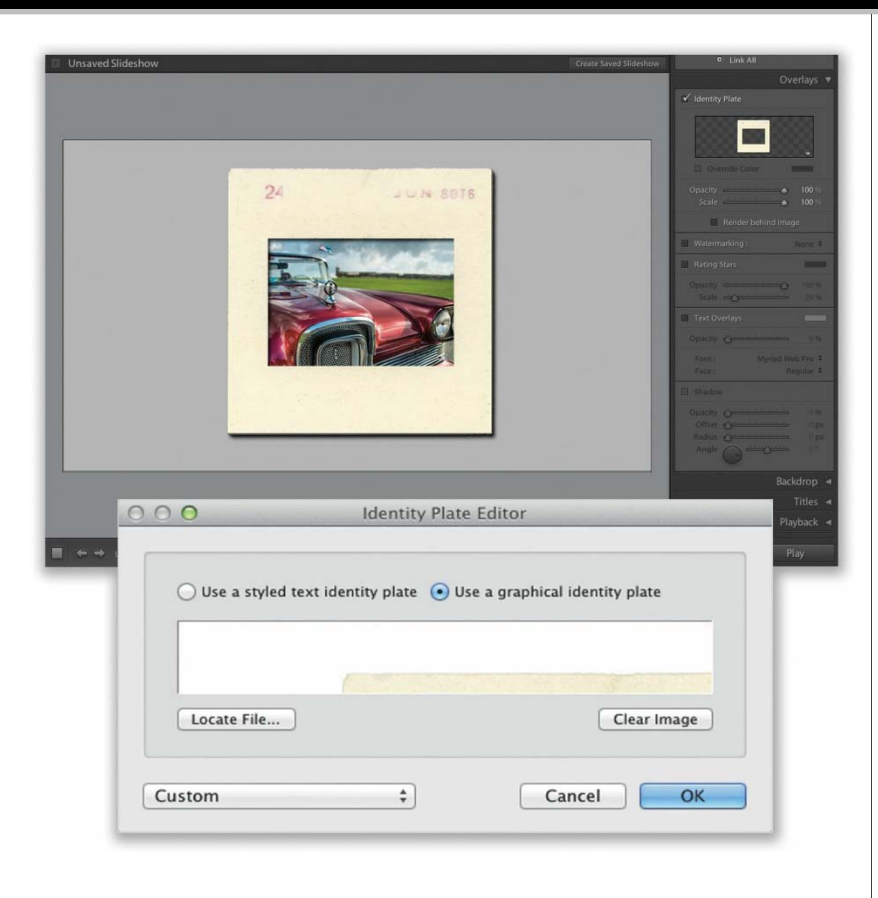
Далее, до сих пор мы просто использовали один из наших обычных снимков фотосессии как фоновое изображение, но если использовать изображения, которые были созданы специально в качестве фона, то получаете совсем иной вид. Например, изображение, показанное здесь, является фоновым изображением, которое я купил у iStockphoto. Я просто зашел на их сайт (www.istockphoto.com), сделал поиск "photo frames" и получил один из результатов. Итак, я купил его, а затем импортировал в Lightroom. Как только он появился в Lightroom, я перетащил его в коллекцию, где хотел его использовать, затем перетащил его на поле **Background Image** (Изображение фона) в панели **Backdrop** (Задний фон) для получения эффекта, который вы видите здесь. (*Примечание:* Я покупаю материал без уплаты роялти, как этот, или на iStockphoto или на Fotolia (www.fotolia.com), но почти на каждом микро-стоковом сайте есть множество рамок и границ, которые можно купить всего за несколько долларов).



Шаг Шесть:

Вот еще пример простого фона, который вы можете загрузить для слайд-шоу. После импорта фонового изображения в Lightroom, не забудьте перетащить это изображение в коллекцию, в которой вы хотите его использовать, затем перетащить его на поле **Background Image** (Изображение фона) в панели **Backdrop** (Задний фон). Теперь при воспроизведении слайд-шоу изображения появятся в телефоне. Единственная хитрость состоит в том, чтобы заставить изображение вписаться в телефон. Прием состоит в том, чтобы (1) зайти в панель **Options** (Опции) и установить галочку в окошке **Zoom to Fill Frame** (Обрезать до заполнения). Затем (2) зайти в панель **Layout** (Расположение), щелкнуть **Link All** (Связать всё), чтобы снять подсветку в этом окошке, сделать направляющие видимыми, и переместить их так, чтобы они создали окно примерно того же размера (со всех сторон), как окно телефона. Это легче сделать, чем описывать, поскольку можно перетаскивать направляющие прямо в области превью.





Шаг Семь:

Здесь описывается искусственный прием работы с фоном, который позволяет помещать снимок в пределах фона (вместе с тенью): вместо использования рисунка как фонового изображения используйте его как **Identity Plate** (Личная надпись). Тем самым, вы можете иметь фоновое изображение, которое появляется перед (или над) снимком, а не позади него. Вот изображение для создания слайда, которое я купил у iStockphoto. Я открыл его в Photoshop, выбрал слайд и поместил его в его собственный слой, затем выделил поле в центре, и удалил его (чтобы слайд был виден через отверстие). Затем я добавил падающую тень при открытии, удалил фоновый слой и сохранил файл как PNG, чтобы сохранить его прозрачность, когда я внощу его в Lightroom как графический файл **Identity Plate** (Личная надпись). Чтобы внести его, зайдите в панель **Overlays** (Наложения), установите галочку в окошке **Identity Plate** (Личная надпись), щелкните треугольник внизу справа в превью **Identity Plate** (Личная надпись) и из всплывающего меню выберите **Edit** (Правка). Когда появится окно **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) (показанное здесь), щелкните радио-кнопку **Use a Graphical Identity plate** (Графическая личная надпись), затем щелкните кнопку **Locate File** (Выбрать файл), чтобы найти файл слайда, и после выбора щелкните **OK**. Как только он появится в области превью, измените размеры – как изображения **Identity Plate** (Личная надпись) (перетащив угловые точки), так и изображения в слайде (перетащив направляющие границ). Кроме того, убедитесь, что в панели **Options** (Опции) установлена галочка в окошке **Zoom to Fill Frame** (Обрезать до заполнения).

БОНУСНОЕ ВИДЕО:

Я сделал бонусное видео, где пошагово показываю, как создать графическую Identity Plate (Личная надпись) с прозрачностью, подобную той, которую вы видите здесь. Оно находится в `http://kelbytraining.com/books/LR5`.



Шаг Восемь:

Вот еще вариант использования рамы для картины, который я купил у iStockphoto. Единственное отличие – я изменил **Background Color** (Цвет фона) (в панели **Backdrop** (Задний фон)) с серого на белый. Теперь, когда вы видите возможности использования фона и личной надписи, давайте объединим их для создания некоторых действительно впечатляющих макетов.

Шаг Девять:

Создание этого макета начнем с нуля. Зайдите в панель **Template Browser** (Браузер шаблонов) и щелкните шаблон **Caption and Rating** (Подпись и рейтинг), затем зайдите в панель **Overlays** (Наложения) и снимите галочку в окошках **Rating Stars** (Звёзды рейтинга) и **Text Overlays** (Наложения текста) и удостоверьтесь, что в окошке **Identity Plate** (Личная надпись) галочка также снята. Зайдите в панель **Backdrop** (Задний фон) и снимите галочку в окошке **Color Wash** (Цветной градиент), затем перейдите в панель **Options** (Опции) и снимите галочку в окошках **Cast Shadow** (Отбросить тень) и **Stroke Border** (Рамка изображения). Теперь используйте направляющие границ, чтобы изменить размеры изображения и придать ему простой, лишенный деталей вид, показанный здесь.



Шаг 10:

Я зашел в iStockphoto и загрузил старую карту (верьте или нет, я искал "old map" – старую карту, и это был первый результат поиска. Прекрасно!). Импортируйте в Lightroom это изображение старой карты, затем перетащите его в коллекцию, с которой вы работаете. Как только оно окажется там, перетащите это изображение карты в поле **Background Image** (Изображение фона) панели **Backdrop** (Задний фон) (как показано здесь), сделав карту фоном для слайда. Пока всё идет, как надо.





Шаг 11:

Когда я ранее искал в iStockphoto "photo frame" – рамку для фотографий, то нашел эту антикварную рамку. Используем ее в качестве графической **Identity Plate** (Личная надпись), но прежде чем сделать это, необходимо использовать ту же технологию Photoshop, которую я упоминал в Шаге Семь (и показал в бонусном видео), чтобы сделать центр и окружающее пространство прозрачными (если не сделать этого, вы увидите белое поле внутри и вокруг рамки, вместо окружающего ее прозрачного фона, что полностью разрушило бы замысел). Обратите также внимание, что в рамке появляется легкая падающая тень, создающая иллюзию того, что снимок находится в рамке. Как бы то ни было, создав прозрачность в Photoshop, зайдите в панель **Overlays** (Наложения), установите галочку в окошке **Identity Plate** (Личная надпись), щелкните треугольник в нижнем правом углу превью **Identity Plate** (Личная надпись) и из всплывающего меню выберите **Edit** (Правка). Когда появится диалоговое окно **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи), щелкните радиокнопку **Use a graphical identity plate** (Графическая личная надпись), затем найдите файл рамки и щелкните **OK**. Как только рамка появится в области превью, измените размеры как **Identity Plate** (Личная надпись), так и изображения, придав им вид, показанный здесь.



Шаг 12:

Чтобы рамка для фотографий появилась перед изображением (подобно тому, как это сделано в Шаге 11), удостоверьтесь, что галочка в окошке **Render behind image** (Вне изображения) снята, а для создания небольшого отличия включите эту галочку (как показано здесь), так чтобы изображение появилось поверх кадра – и на внутренней части изображения будет отсутствовать падающая тень, добавляющая глубину. Итоговый макет показан здесь (или в Шаге 11, в зависимости от того, установлена или снята галочка в окошке **Render behind image** (Вне изображения)). Надеюсь, что эти несколько страниц подтолкнут ваше воображение в отношении того, что можно сделать, используя фоновые изображения и личные надписи – как по отдельности, так и совместно.

Падающая тень и обводка

Если вы создаете слайд-шоу на светлом фоне или на фоне снимка, то можете добавить тень, падающую позади изображения, чтобы отделить слайды от фона. Также имеется опция добавления обводки к изображениям. Хотя эти функции уже включены в большинство встроенных шаблонов, здесь мы рассмотрим, как добавлять их и как вносить изменения в обе функции.

Шаг Один:

Чтобы создать падающую тень, зайдите в панель **Options** (Опции) в правой области панелей и установите галочку в окошке **Cast Shadow** (Отбросить тень). У большинства встроенных шаблонов, таких как **Caption and Rating** (Подпись и рейтинг) (показанный здесь), уже есть включенная функция падающей тени. Чаще всего, вероятно, вы будете использовать два следующих управляющих элемента: **Opacity** (Непрозрачность) (определяющей, насколько темной будет падающая тень), и **Radius** (Радиус) (управляющий степенью мягкости падающей тени. Почему бы не назвать элемент **Softness** (Мягкость)? Потому что термин был бы слишком очевиден и понятен **;)**). Ползунок **Offset** (Смещение) управляет тем, как далеко от снимка находится тень, и чтобы снимок выглядел расположенным над фоном, увеличивайте величину **Offset** (Смещение). Ползунок **Angle** (Угол) определяет, откуда падает свет, и по умолчанию, он создает тень, направленную вниз и направо.



Шаг Два:

Давайте немного скорректируем падающую тень: понизьте **Opacity** (Непрозрачность) до 18 %, сделав тень светлее, затем увеличьте **Offset** (Смещение) до 100 %, создавая имитацию, что снимок отстоит на дюйм-два от фона. Затем уменьшите **Radius** (Радиус) до 48 %, так чтобы он был не совсем мягким, и наконец, установите **Angle** (Угол) в -41 °, просто чтобы немного скорректировать его направление. Установка галочки в окошко **Stroke Border** (Рамка изображения) (наверху панели **Options** (Опции)) помещает цветную обводку вокруг изображения. В этом встроенном шаблоне (и ряде других), обводка уже включена, но она белая и толщиной только 1 пиксел, так что она едва заметна. Чтобы изменить цвет, щелкните цветной образчик, затем выберите новый цвет из селектора цвета (я выбрал здесь черный). Чтобы сделать обводку толще, перетащите ползунок **Width** (Ширина) вправо (я перетащил свой в 12 пкс).



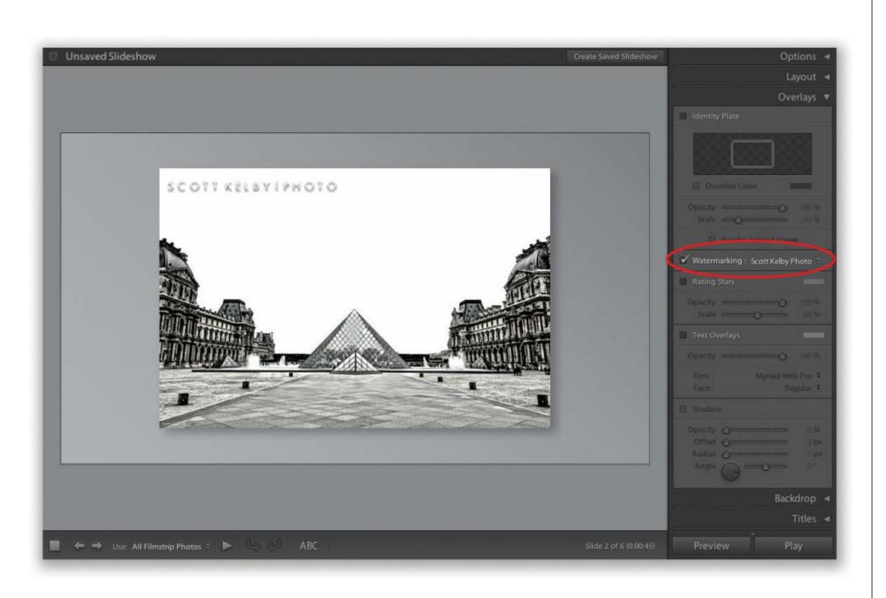
Внесение в текст дополнительных строк и водяных знаков

Помимо добавления текста при помощи **Identity Plate** (Личная надпись), в снимок можно вставить другие текстовые строки (или вводимый вами пользовательский текст, или информацию, которую Lightroom извлекает из EXIF-данных снимка или любых метаданных, которые вы добавили, когда импортировали снимки, такие как информация вашего авторского права). Вы можете также добавить водяной знак к изображениям в слайд-шоу в том случае, если отправляете это слайд-шоу клиенту или помещаете его в сети.



Шаг Один:

Чтобы добавить текст, щелкните внизу, на панели инструментов, кнопку **ABC** (выделенную здесь красным кружком), и справа от кнопки появятся всплывающее меню и текстовое поле. Настройка по умолчанию – **Custom Text** (Заданный текст), и в текстовом поле можно сразу печатать нужный текст, а затем нажать клавишу **Enter** (Mac: **Return**). Текст появляется на слайде, окруженный границей изменения размеров. Чтобы изменить размеры текста, перетащите любую угловую точку. Чтобы переместить текст, просто щелкните его и перетащите, куда хотите. Если щелкнуть-и-держать-нажатой клавишу мыши на словах **Custom Text** (Заданный текст) панели инструментов, появится всплывающее меню, которое позволяет выбирать текст, встроенный в метаданные снимка. Например, если выбрать опцию **Data** (Дата), отобразится дата съемки фотографии. Если выбрать любую другую опцию, отобразится только та информация, которая находится в файле (другими словами, если вы не включали информацию о подписи в панели **Metadata** (Метаданные), то выбор здесь опции **Caption** (Подпись) не вызовет отображения чего-либо).



Шаг Два:

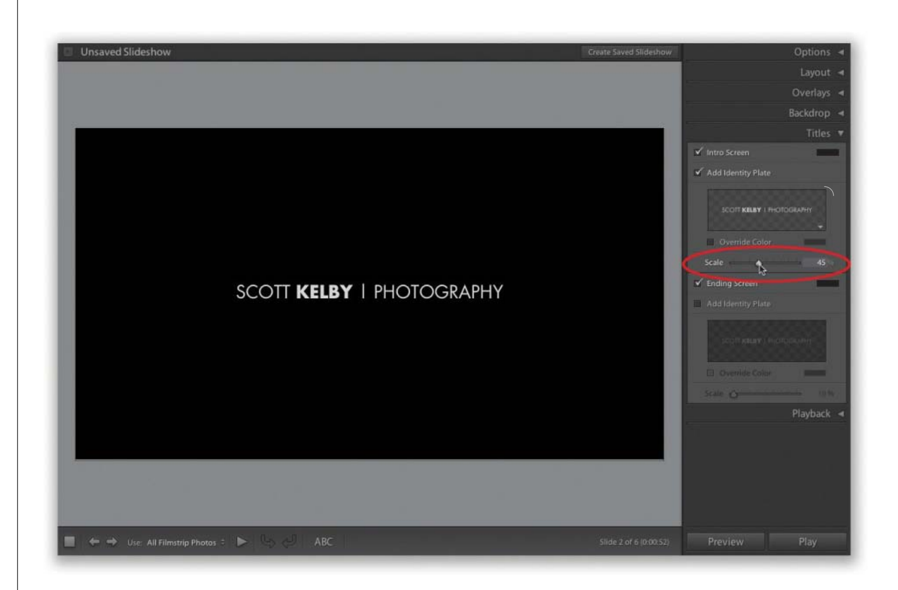
Если вы вносите водяной знак (см. страницу 288), можете добавить также и его (или вставить как дополнительный текст). Зайдите в панель **Overlays** (Наложения) и установите галочку в окошке **Watermarking** (Водяной знак), а затем выберите пресет водяного знака из всплывающего меню (водяной знак показан здесь вверху слева). Преимущество использования водяного знака (вместо пользовательского текста) состоит в том, что можно использовать предварительно сделанные шаблоны, в которых также можно понизить непрозрачность, сделав текст полупрозрачным и не закрывающим изображение позади себя полностью.

Добавление экрана-заставки и экрана завершения слайд-шоу

Один из способов пользовательской настройки слайд-шоу состоит в том, чтобы создать свои собственные открывающий и завершающий текстовые слайды (я обычно создаю только слайд-заставку). Помимо просто улучшения вида, наличие слайда-заставки служит важной цели – он скрывает первый слайд презентации, так что клиент не видит первое изображение, пока шоу реально не начнется.

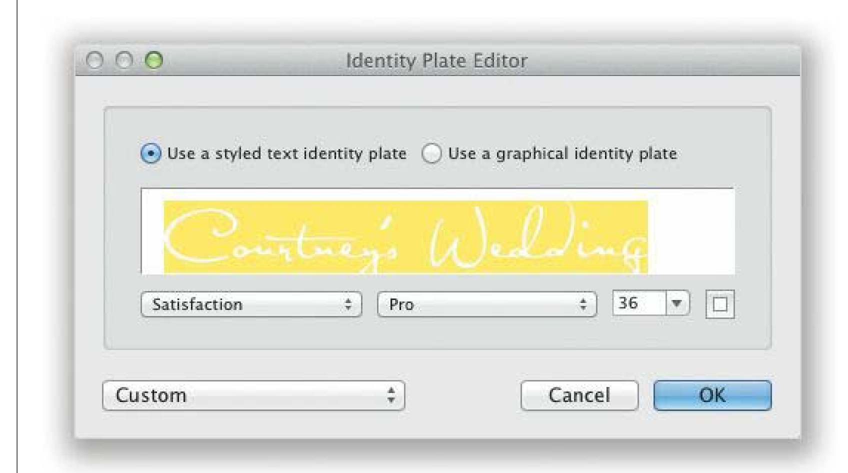
Шаг Один:

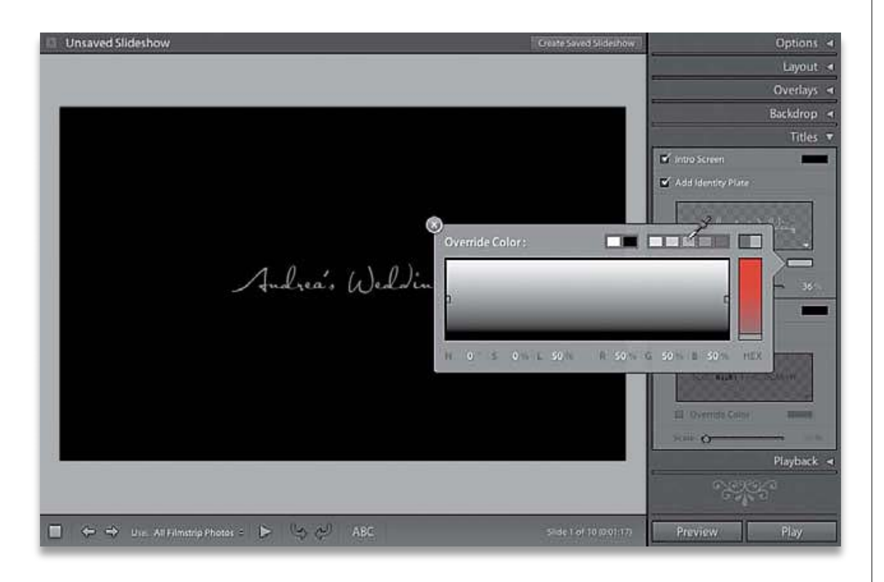
Вы создаете открывающие/завершающие слайды в панели **Titles** (Титул) (находящейся в правой области панелей). Чтобы включить эту функцию, установите галочку в окошке **Intro Screen** (Заставка), и титульный экран появится в шоу в течение нескольких секунд (как показано здесь), а затем снова появится первый снимок. (Это создает титульные экраны, действительно выделяющие слайд-шоу, однако, есть великолепный прием, на который я наткнулся, заставляющий титульный экран отображаться столько надо и всякий раз, когда надо: просто щелкните-и-держите-нажатой клавишу мыши с курсором, наведенным на ползунок **Scale** (Размер) (как показано здесь), и это интерпретируется так, что титульный экран остается видимым до тех пор, пока вы не отпустите клавишу мыши). Небольшой цветной образчик справа позволяет выбирать цвет фона (по умолчанию, цвет фона черный). Чтобы добавить текст, вы добавляете текстовую (или графическую) **Identity Plate** (Личная надпись), устанавливая галочку в окошке **Add Identity Plate** (Добавить личную надпись) (выделенном здесь верхним красным овалом), и появляется текущий текст **Identity Plate** (Личная надпись) (как показано здесь).



Шаг Два:

Чтобы настроить текст в **Identity Plate** (Личная надпись), щелкните небольшой треугольнике в нижнем правом углу превью **Identity Plate** (Личная надпись) и из всплывающего меню выберите **Edit** (Правка), которое вызывает диалоговое окно **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи), показанное здесь. Теперь вы можете подсветить существующий текст, напечатать любой текст, который вам нравится (в данном случае, я добавил имя невесты), и выбрать шрифт из всплывающего меню (я использовал "Satisfaction" от MyFonts (`www.myfonts.com`)). Щелкните **OK**, чтобы применить этот текст к слайду-заставке. *Примечание:* Если текст белый, его невозможно увидеть в этом диалоговом окне, так что я подсвечиваю его прежде, чем начинаю печатать, и до тех пор, пока не закончу печатать, как показано здесь.





Шаг Три:

Вы можете управлять цветом текста в **Identity Plate** (Личная надпись), устанавливая галочку в окошке **Override Color** (Заменить цвет) (находящимся под превью **Identity Plate** (Личная надпись)). Установив галочку, щелкните один раз цветной образчик справа от окошка, и появится селектор цвета (показанный здесь). Выше находится ряд полезных цветных образчиков белого, черного и различных оттенков серого цвета. Вы можете выбрать один из них или перетащить рамку вверх/вниз на правом конце селектора цвета и выбрать оттенок, а затем выбрать насыщенность цвета из большого градиента селектора цвета (здесь, я выбрал серый цвет, и вы можете видеть, что цвет немедленно отобразился в тексте). Вы можете также управлять размером текста **Identity Plate** (Личная надпись) при помощи ползунка **Scale** (Размер) внизу секции **Intro Screen** (Заставка).



Шаг Четыре:

Чтобы изменить цвет фона экрана-заставки, щелкните цветной образчик справа от окошка для галочки **Intro Screen** (Заставка). В данном случае, я изменил фон на темно-бордовый, просто чтобы показать, на что он похож (я также изменил цвет текста **Identity Plate** (Личная надпись) подстать фону). Как только титульный текст отформатирован так, как вам надо (между прочим, редактирование текста в **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) является... ну..., чертовски неудобным, хотя чертыхаться и не хорошо), вы можете предварительно просмотреть слайд-шоу в области превью. **Ending Screen** (Экран окончания) работает таким же образом: чтобы включить это, вы устанавливаете галочку в окошке **Ending Screen** (Экран окончания) в панели **Titles** (Титул), и можете выбрать цвет фона этого экрана, размер **Identity Plate** (Личная надпись) и проч., точно так же, как в заставке.

Добавление музыкального фона

Хороший музыкальный фон может иметь решающее значение в презентации слайд-шоу, и если вам случится увидеть работы профи, то вы найдете, что музыка в них формирует эмоции и сочетается с видеорядом. Lightroom позволяет добавлять музыкальный фон к слайд-шоу, и вы можете даже встроить эту музыку в слайд-шоу и сохранить их отдельно от Lightroom во множестве форматов. Подробности об этом рассмотрим позднее, а пока рассмотрим, как добавить к слайд-шоу музыкальный фон.

Шаг Один:

Зайдите в панель **Playback** (Воспроизведение) внизу правой области панелей (показанную здесь). Начните с установки галочки в окошке **Soundtrack** (Звуковая дорожка), выделенном здесь верхним красным овалом, затем щелкните кнопку **Select Music** (Выбрать музыку) (выделенную нижним красным овалом). Появится стандартное диалоговое окно открытия файла, где вы выбираете музыкальный файл, который хотите играть как фон слайд-шоу, и щелкаете кнопку **Open** (Mac: **Choose**).



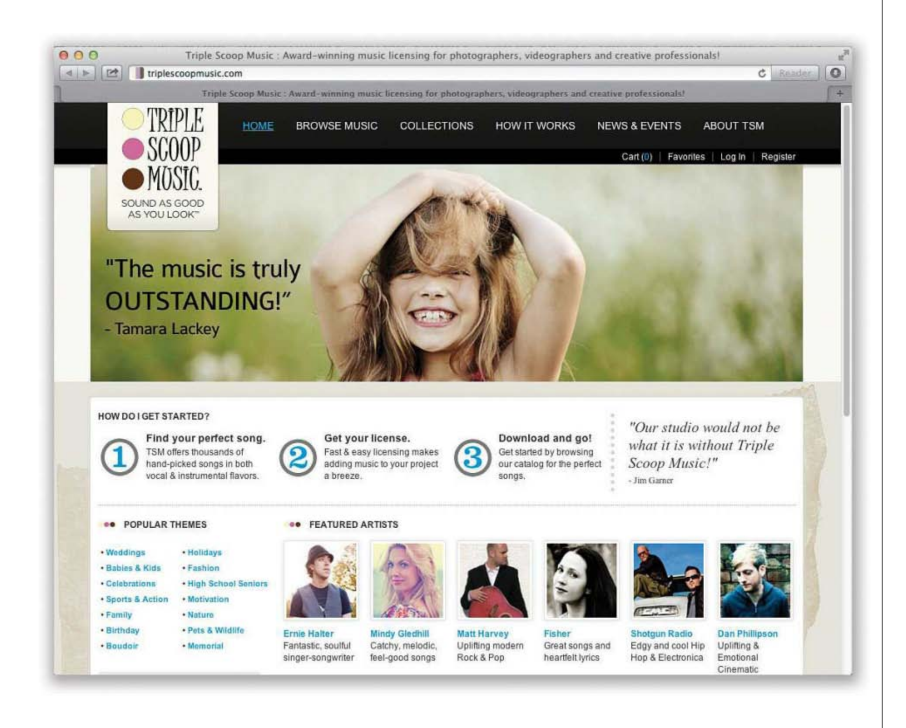
Примечание: Lightroom требует, чтобы музыкальный файл был в формате MP3 или AAC, так что он не распознает файлы WAV. Если у вас есть iTunes от Apple, он может преобразовать музыкальный файл в формат AAC. В своей Music Library *(Музыкальная библиотека)* щелкните звуковой файл, который вы хотите преобразовать, затем зайдите в меню **Advanced** в **iTunes** и выберите **Create AAC Version** *(Создать версию AAC)*, и увидите, что перекодированная версия звукового файла появляется сразу под оригиналом (эти файлы располагаются в подпапке iTunes папки Music).





Шаг Два:

Теперь, когда вы запустите слайд-шоу (или запустите его просто в области превью), оно будет воспроизводиться на фоне музыки. Если вы хотите, чтобы Lightroom автоматически скорректировал длину слайд-шоу в соответствии с длиной выбранного вами саунд-трека, просто щелкните кнопку **Fit to Music** (Настроить музыку) (как показано здесь). При этом продолжительность воспроизведения слайдов и переходов подгоняется под длину саунд-трека (освобождая вас от выполнения расчетов).



БОНУСНЫЙ СОВЕТ: Идеи о музыкальном фоне

Я знаю, как трудно отыскать хорошую фоновую музыку. Я стал поклонником Triple Scoop Music (`www.triplescoopmusic.com`) с тех пор, как прослушал нескольких преподавателей в Photoshop World Conference & Expo, использующих музыкальные треки от Triple Scoop в своих презентациях снимков на слайд-шоу. Будучи сам музыкантом, я был очень впечатлен качеством их треков. Итак, проверьте Triple Scoop Music на предмет новых идей. Это облегчает поиск и лицензирование музыки для ваших слайд-шоу.

Изменение продолжительности слайда и перехода между слайдами

Помимо выбора музыки, в панели **Playback** (Воспроизведение) модуля **Slideshow** (Слайд-шоу) Lightroom вы выбираете, сколько времени каждый слайд остается на экране, сколько времени длится (исчезает) переход между слайдами, а также цвет перехода. Можно проигрывать слайды по порядку или в случайной последовательности, повторять слайд-шоу после последнего слайда или окончить на последнем слайде, и если нужно, заранее подготовить превью, так, чтобы не ждать, пока слайд-шоу сформируется для показа.

Шаг Один:

Чтобы выбрать, сколько времени слайды остаются на экране, зайдите в панель **Playback** (Воспроизведение) и, под окошком для галочки **Manual Slideshow** (Длительность слайда) выберите при помощи ползунка **Slides** (Слайд), сколько секунд должно проигрываться на экране каждое изображение. Затем выберите при помощи ползунка **Fades** (Затухание) сколько должен длиться переход между изображениями. Хотя Lightroom 5 использует переход наплыва, каждый снимок больше не растворяется в черном (или любом другом выбранном вами цвете) перед появлением следующего снимка, а просто один снимок растворяется в следующем. Если вы хотите продвигать слайды сами вручную (например, если вы используете их, чтобы иллюстрировать беседу или лекцию), установите галочку в окошке **Manual Slideshow** (Длительность слайда). Затем, запустив слайд-шоу, используйте клавишу **Стрелка вправо** для продвижения на следующий слайд (это будет внезапный переход, а не наплыв).



Шаг Два:

Есть еще пара элементов управления, которые следует упомянуть. (1) По умолчанию, слайды воспроизводятся в порядке их следования в панели в **Filmstrip** (Кинопленка), если вы не установили галочку в окошке **Random Order** (Случайный порядок). (2) Также по умолчанию, когда вы достигаете последнего слайда в панели **Filmstrip** (Кинопленка), слайд-шоу будет циклически проигрываться снова (и снова), если вы не снимете галочку в окошке **Repeat** (Повторять).



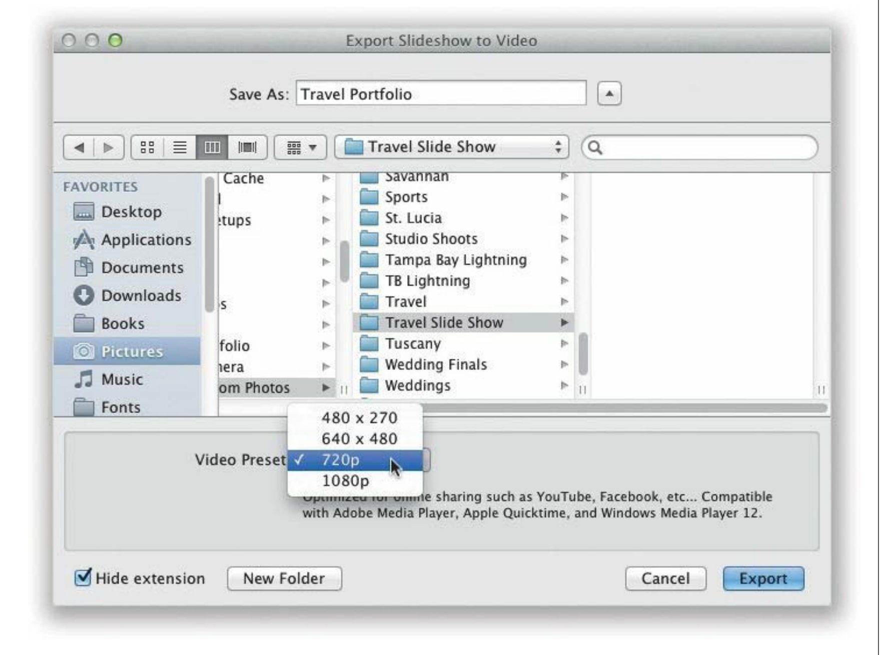
Если вы хотите показать кому-либо свое слайд-шоу, кто находится рядом, то нет проблем – вы можете организовать показ прямо из Lightroom. Но если расстояние велико (возможно, клиент находится на другом конце города или страны), то можно вывести слайд-шоу во множестве разных форматов, таких как Windows Movie Format, QuickTime, Flash и H.264, и они будут включать изображения, макет, музыкальный фон и переходы. Превосходно! Вы можете также сохранить слайд-шоу в формате PDF, но к сожалению, оно не будет тогда включать музыкального сопровождения.

Публикация слайд-шоу



Шаг Один:

Чтобы сохранить слайд-шоу в видеоформате (с музыкальным сопровождением), щелкните кнопку **Export Video** (Экспорт видео) внизу левой области панелей (как показано здесь).

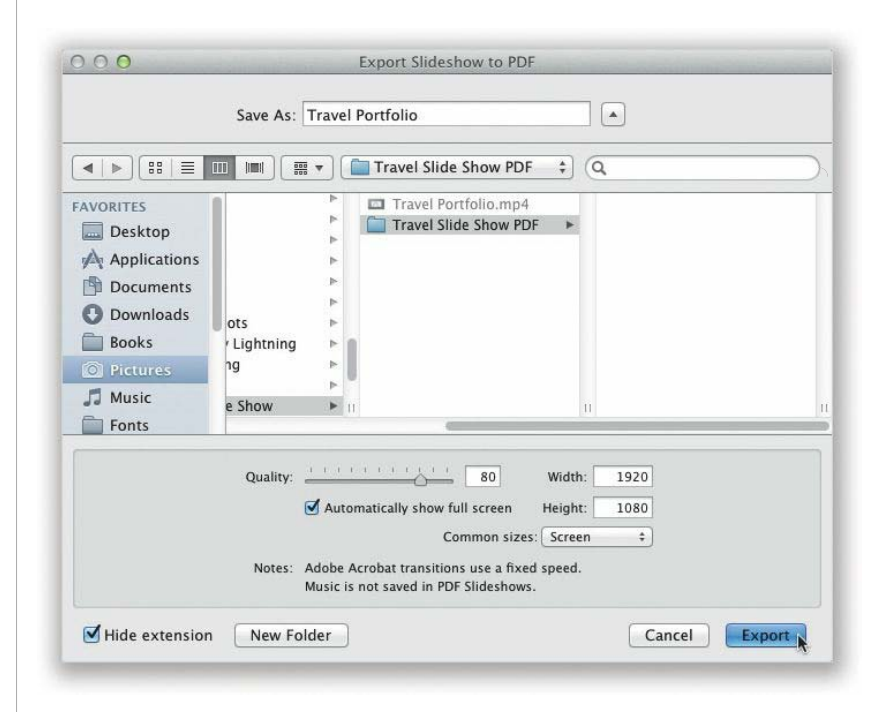


Шаг Два:

Это открывает диалоговое окно **Export Slideshow** (Экспорт как видео) (показанное здесь), в котором есть всплывающее меню **Video Preset** (Пресет видео) со списком различных размеров видео. Когда вы выбираете пресет размера, сразу под меню появляется подсказка, на каком типе устройств (или программном обеспечении) данный размер работает лучше всего и чем вообще можно прочитать такой файл. Итак, присвойте имя своему слайд-шоу, а затем выберите нужный размер, щелкните кнопку **Save** *(Сохранить)* (Mac: **Export**), и это создаст файл выбранного вами размера в совместимом формате для данного типа видео.

Шаг Три:

Еще одна опция экспорта – сохранить слайд-шоу в формате PDF. PDF идеален для отсылки по электронной почте, потому что он сжимает размер файла в несколько раз, но конечно, недостатком является то, что он не содержит музыкальный фон, добавленный в слайд-шоу, что неприемлемо для большого числа пользователей. Если в вашем случае это не проблема, то эту опцию имеет смысл рассмотреть. Просто щелкните кнопку **Export PDF** (Экспорт PDF) внизу левой области панелей для вызова диалогового окна **Export Slideshow to PDF** (Экспорт слайд-шоу в PDF) (показанного здесь). Продолжите и присвойте имя своему слайд-шоу, затем внизу диалогового окна вы увидите ползунок **Quality** (Качество) – чем выше качество, тем больше размер файла (что следует принимать во внимание при отсылке электронной почтой). Я обычно использую значение **Quality** (Качество) 80, а также всегда устанавливаю галочку в окошке **Automatically Show Full Screen** (Автоматически показывать во весь экран), так что получатель может видеть слайд-шоу, не отвлекаясь ни на что постороннее. Значения ширины и высоты автоматически появляются в полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота), но если вам нужно уменьшить изображения для отправки электронной почтой, можете задать меньшие значения, и Lightroom автоматически пропорционально уменьшит снимки. Закончив, щелкните кнопку **Save** *(Сохранить)* (Mac: **Export**) (как показано здесь).



Шаг Четыре:

Когда ваш клиент (друг, родственник, чиновник по условно-досрочному освобождению и т.д.) сделает двойной щелчок PDF, это вызовет Adobe Reader, и когда он откроется, то установится в полноэкранный режим и запустится слайд-шоу, включающее гладкие переходы между слайдами.



СОВЕТ: Добавление имен файлов в PDF

Если вы планируете отослать слайд-шоу PDF клиенту с проверочными целями, убедитесь, что перед созданием PDF наложили видимый текст имен файлов. В этом случае ваш клиент будет в состоянии сообщить вам имя снимка (-ов), который (-ые) он одобрил.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Как лучше начать слайд-шоу

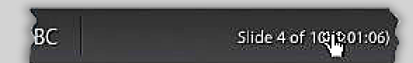


Одна из самых больших моих претензий к слайд-шоу, созданным в Lightroom 1, заключалась в том, что при запуске слайд-шоу зритель всегда видел первый слайд на экране, даже перед началом показа слайд-шоу. (Например, если вы демонстрировали новобрачным снимки их свадьбы, когда они рассаживаются, они видели первое изображение на экране, без какого-либо музыкального сопровождения, действия и проч., что сразу убивало всякое эмоциональное восприятие). Ранее в этой главе вы видели, что теперь в Lightroom у вас могут быть титульные слайд-заставка и слайд-завершение, правильно? Итак, продолжим и создадим титульный слайд-заставку (или просто оставим его черным, но в панели **Titles** (Титул)) включим функцию титульного слайда-заставки. Последуйте такому совету. Когда вы делаете для клиента презентацию слайд-шоу, перед тем, как клиент появится перед монитором, запустите слайд-шоу, и как только оно появится на экране, нажмите клавишу "пробел", чтобы сделать паузу. Теперь, когда ваш клиент сядет перед экраном, он не увидит первое фото – он увидит черный экран (или ваш титульный экран-заставку). Когда вы будете готовы начать показ презентации, снова нажмите клавишу "пробел", и слайд-шоу начнет воспроизводиться.

▼ Детализация дизайна слайда

Хотя вы можете создавать слайд-шоу в Lightroom с нуля, нет никакого запрета на создание слайдов вне Lightroom. Если есть вещи, которые вы хотите сделать, но не можете сделать в Lightroom, создайте слайды в Photoshop, сохраните их как JPEG-файлы, затем повторно импортируйте законченные слайды в Lightroom и перетащите в макет слайд-шоу, добавив музыку и пр.

▼ Превью того, как снимки будут выглядеть в слайд-шоу



На правом конце панели инструментов, которая находится под превью центральной области, вы увидите короткий текст, показывающий, сколько снимков находится в текущей коллекции. Если навести курсор на этот текст, курсор превращается в динамический регулятор (ползунок с двумя стрелками), и щелкнув-и-перетаскивая его влево или вправо, вы можете видеть, как другие снимки слайд-шоу появляются в вашем текущем макете слайд-шоу (это одна из вещей, чтобы оценить которую, нужно ее пощупать на практике).

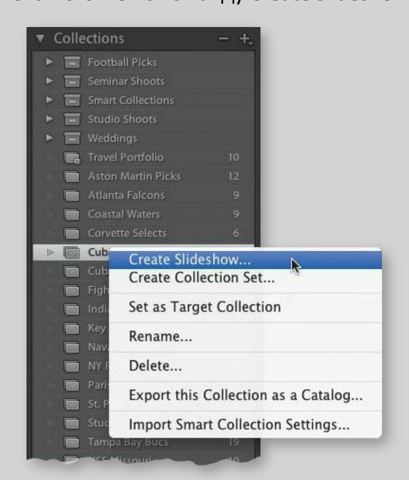
▼ Назначение стрелок вращения



Внизу на панели инструментов находятся две стрелки вращения, но они всегда тускло-серые и недоступные. Потому что они предназначены не для вращения снимков, а для вращения любого пользовательского текста, который вы создаете (вы добавляете пользовательский текст, щелкая кнопку ABC на панели инструментов).

▼ Коллекции помнят, какой шаблон использовался последним

В модуле **Slideshow** (Слайд-шоу) также появляется панель **Collections** (Коллекции) (о чем рассказывалось в этой главе). Если вы щелкаете коллекцию и выбираете только несколько снимков из этой коллекции для слайд-шоу (изменив всплывающее меню **Use** (Использовать) на **Selected Photos** (Выбра~~ть~~[нные – ***А.Л.***] фото) в панели инструментов под областью превью), и используете их для настройки слайд-шоу, то, вероятно, захотите сохранить это слайд-шоу, чтобы не создавать его заново. Это возможно. Просто щелкните правой кнопкой мыши коллекцию и выберите из контекстного меню команду **Create Slideshow**



(Создать Слайд-шоу). Это создаст новую коллекцию только со снимками, которые вы использовали в этом специальном слайд-шоу, в нужном порядке, вместе с шаблоном, и когда вы захотите создать снова точное такое же слайд-шоу (того же вида, с теми же снимками, в том же порядке), то потратите на это только один щелчок.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/1250 | Фокусное расстояние: 85 мм | Диафрагма: f/1.4



ГЛАВА 12

DSLR: THE MOVIE (ФИЛЬМ)

работа с видеоклипами, снятыми цифровой зеркальной фотокамерой

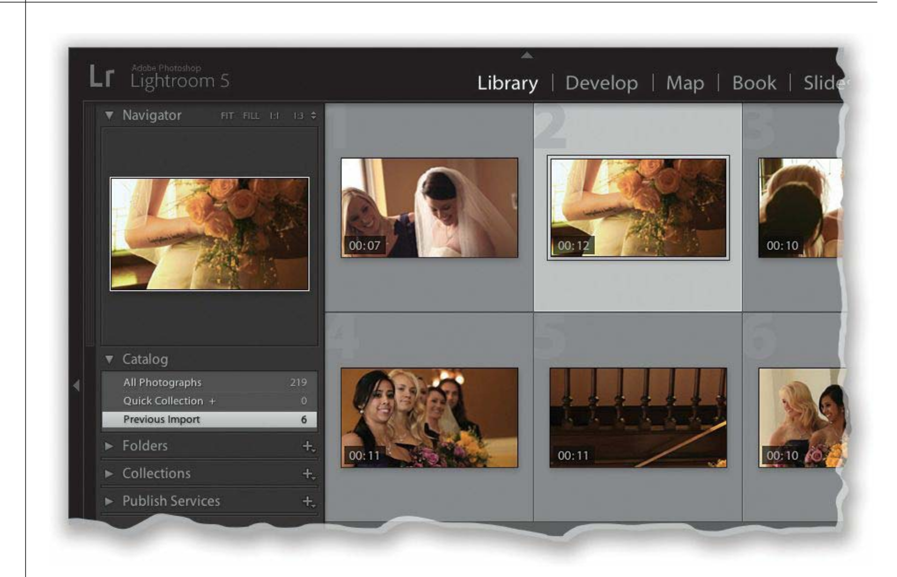
Здесь я возобновил свою давнишнюю традицию заимствовать названия песен, фильмов или телешоу для названия глав и выбрал для этой главы кинофильм с подходящим названием. Формально название главы – просто название фильма. Ладно, кроме слова "DSLR", но вы не представляете, у скольких фильмов в названии присутствует слово "Movie" (фильм). Помните *Sex in the City: Movie* или *Mama Mia: Movie*? И, хоть верьте, хоть нет, есть кино с названием просто *The Movie*. Я не сочиняю (хотя и вполне мог бы, но такое кино существует на самом деле. Однако никто кроме видевших фильм *The Movie*, не уверен на 100 % , что это не моя выдумка, что подвергает сомнению идею в целом). Также как данное, подобные введения в главы имеют с самими главами очень тонкую связь, и она начинает рушиться, если провести хотя бы 60-тисекундный поиск фильма *The Movie*, потому что на самом деле это всего лишь 7-минутная короткометражка, а не настоящее длинное кино. Но одной из звезд является Фиона Фаулкс, а я, как и вы, понятия не имею, кто она такая, но была также принцесса Фиона в мультфильме *Shrek*, которую озвучивала Камерон Диас, которая встречалась в прошлом с Джастином Тимберлейком, который снялся в кино *The Social Network*, и именно Тимберлейк рекомендовал актера и танцора Кенни Уормалда на ведущую роль в ремейке фильма *Footloose (Свободный)*, которую первоначально играл (истинная правда) Кевин Бэкон, который недвусмысленно заявил в "Шесть степеней расставания", что слово DSLR происходит от фразы "The Movie". Вот так – логическая связь с темой главы восстановилась лучше, чем я себе представлял.

Работа с видео

В ранних версиях Lightroom вы могли импортировать видеоклипы, снятые камерами DSLR, и... ну... это почти всё, что можно было делать. В Lightroom 5 вы можете сделать многое – от обрезки видео до добавления спецэффектов, таких как, как черно-белое тонирование или тональное разбиение, а также массу вещей, применяемых к снимкам (включая использование кривых, добавление контраста, изменения оттенков или стандартные приемы, такие как подбор цвета в нескольких видео). Здесь рассказывается о том, что и как можно делать с видео.

Шаг Один:

Импорт видео в Lightroom осуществляется точно так же, как если бы это был снимок, но вы будете точно знать, что это видео, потому что в нижнем левом углу его миниатюры, когда она находится в окне импорта, виден значок видеокамеры (Lightroom 5 поддерживает большинство главных видео форматов DSLR, и по всей вероятности ваши видео клипы импортируются без проблем). Как только видео оказывается в Lightroom, вы можете сделать по организации всё то, что обычно делаете с изображением (размещение в коллекции, добавление флажков, метаданных, и так далее). Как только видео импортировано, небольшой значок камеры исчезает. Вместо него в нижнем левом углу миниатюры отображается продолжительность видео (как показано здесь, где длина выбранного видео клипа составляет 12 секунд).



Шаг Два:

Вы можете быстро "пройтись" по видео для просмотра его содержимого, перемещая курсор прямо по миниатюре влево или вправо. Хотя вы при этом не видите все кадры видео, этот прием позволяет оценить содержимое клипа и быстро выбрать клип из двух-трех похожих клипов. Скажем, к примеру, у вас есть несколько коротких клипов с новобрачными, собирающимися разрезать свадебный торт. Чтобы найти тот, где они только приступили к резке (и торт еще не потерял эстетичного вида), можно быстро переместить курсор по каждому клипу и найти нужный, не открывая видео.





Шаг Три:

Для просмотра видеоклипа дважды щелкните его, и он откроется в представлении **Loupe** (Лупа) (как показано здесь). Чтобы проиграть видео, щелкните кнопку **Play** (кто бы мог догадаться) в панели управления ниже видео или просто нажмите клавишу "пробел" клавиатуры, чтобы начать/остановить показ. Если, вместо этого, вы хотите пройтись по видео (имитируя ускоренное проигрывание или перемотку), можете просто перетащить движок в панели управления. При проигрывании видеоклипа воспроизводится как видео, так и звук, но регулировка громкости звука в самом Lightroom отсутствует, поэтому приходится управлять громкостью, используя средства компьютера.



Шаг Четыре

Если видео должно быть обрезано (возможно, вы должны отрезать немного концы или подрезать видео таким образом, чтобы оно начиналось спустя несколько секунд, и т.д.), вы можете щелкнуть кнопку **Trim Video** (Обрезать видео) (небольшой значок шестерни на правом конце панели управления); всплывет окно управления обрезкой (показанное здесь). Есть два способа обрезки. Один способ заключается в том, чтобы просто щелкнуть маркер на каждом конце видеоклипа (в виде двух небольших вертикальных линий), и перетащить их внутрь, обрезая клип (как показано здесь). Другой способ обрезки состоит в том, чтобы запустить видео, нажимая клавишу "**пробел**", а затем, по достижении точки, с которой вы на самом деле хотите начать видео, нажать быструю клавишу **Shift+I**, которая устанавливает точку начала клипа. По достижении точки, в которой вы хотите закончить клип, следует нажать быструю клавишу **Shift+O**, которая устанавливает точку конца клипа. Оба способа (перетаскивание маркеров и использование быстрых клавиш) делают одно и то же, так что выберите тот, который вам наиболее подходит.

Шаг Пять

Очень важно знать об обрезке видеоклипов следующее: будучи неразрушающей, она не обрезает видео – оставляя оригинал защищенным. Обрезка применяется к копии, когда вы экспортируете файл (подробности об экспорте позднее), таким образом, хотя экспортируемое видео будет обрезано (и то, что вы увидите в Lightroom, также будет обрезано), но пока вы работаете в Lightroom, вы можете всегда в любой момент вернуться к оригинальному видеоклипу и перетащить назад значки обрезки (как показано здесь).



Шаг Шесть

Окей, давайте рассмотрим еще одну функцию управления. Случалось ли вам наблюдать на YouTube видео, загруженное вашими друзьями, на миниатюре которого они изображены с бессмысленно приоткрытыми ртами? Не самое эстетичное зрелище, правда? Так происходит потому, что миниатюра выбрана как случайный кадр клипа, отстоящий на какое-то время от начала клипа (если же выбран первый кадр, и видео появляется из затемнения, заставка будет просто черной, совершенно не идентифицируя клип). Так вот, в Lightroom имеется возможность выбора, какой именно кадр будет этой миниатюрой ("фрейм постера" в видео-терминологии). Способность выбрать фрейм постера особенно удобна, если у вас есть четыре-пять похожих клипов – вы можете выбрать кадр, самый характерный для всех клипов (этот фрейм постера будет виден в клипе не только в самом Lightroom, но останется в клипе и тогда, когда он экспортирован за пределы Lightroom). Чтобы выбрать фрейм постера, сначала найдите секцию видео, в которой есть подходящий кадр, затем зайдите в панель управления, щелкните-и-держите-нажатой кнопку **Frame** *(Кадр)* (небольшой значок в виде прямоугольника левее кнопки **Trim Video** (Обрезать видео) в виде шестерни), во всплывающем меню выберите команду **Set Poster Frame** (Установить фрейм постера) (как показано здесь) – и миниатюра видеоклипа приобретет вид фрейма постера.





Шаг Семь:

Если вы хотите извлечь из видео единственный кадр и превратить его в неподвижное изображение, то проделайте всё то же, что в предыдущем шаге: найдите ту часть видео, из которой вы хотели бы извлечь неподвижное изображение, затем щелкните кнопку **Frame** *(Кадр)*, но на сей раз выберите команду **Capture Frame** (Захват кадра). Это создаст второй файл (файл изображения JPEG, точно такой же, как всякий другой снимок) и поместит его в панель **Filmstrip** (Кинопленка) справа от видеоклипа (как показано здесь). Между прочим, если вы не добавляли это видео к коллекции, взамен описанного произойдет следующее: изображение JPEG сформирует с видеоклипом стек (см. Главу 2 о том, что такое пакетирование и в чем его достоинства). Признаком появления стека является цифра "2" в верхнем левом углу миниатюры (указывающая, что в стеке находятся два изображения). Повторяю, это работает, только если видео не находится в коллекции (как мое здесь).

Шаг Восемь

Умение создать "снимок" неподвижного кадра, как сделанный нами только что, действительно важно, потому что сейчас мы используем этот прием для изучения действительно любопытного материала по применению эффектов к видеоклипам. Теперь, просто из любопытства, щелкните видеоклип и затем нажмите букву **D** клавиатуры для перехода в модуль **Develop** (Коррекции). В центральной области превью вы увидите надпись **Video is not supported in Develop** (Видеомодулем не поддерживается), но не волнуйтесь, неприятности обойдут вас стороной. Нажмите **G**, чтобы вернуться к представлению **Grid** (Сетка) модуля **Library** (Библиотека), а затем взгляните в правую область панелей. Вы видите средства управления на панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция)? Совершенно верно, друзья, мы можем использовать их в нашем видео (пусть не все, но часть самых важных. Чуть позже я покажу вам дополнительные приемы правки).

Шаг Девять

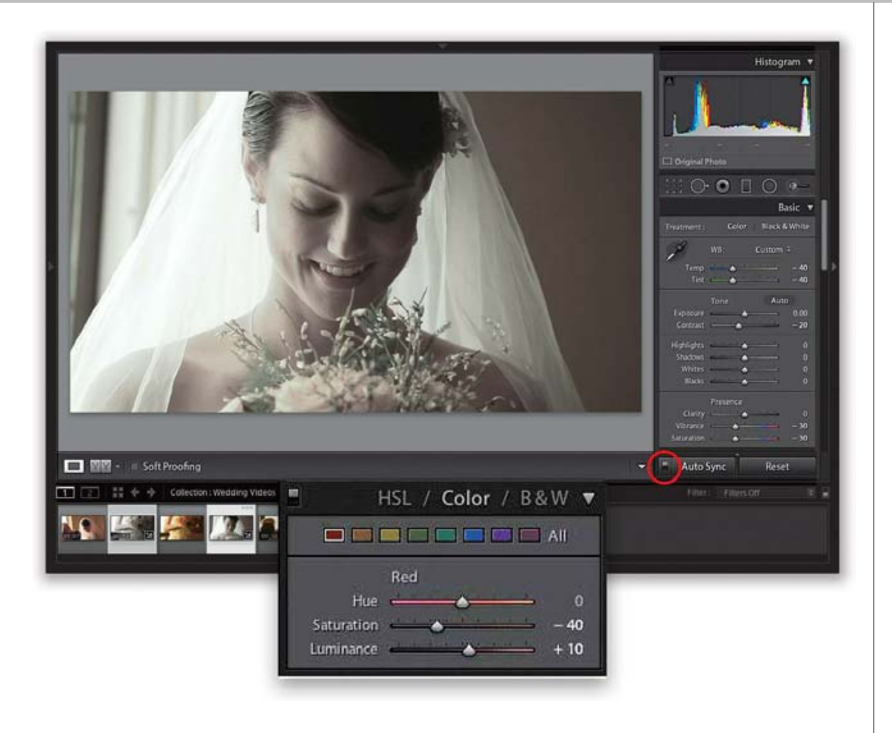
Сделайте так: дважды щелкните видеоклип, затем щелкните три-четыре раза кнопку **Contrast** (Контраст) в виде двойной стрелки, направленной вправо, и посмотрите на то, как выглядит на экране контрастное изображение. Действие затрагивает не только миниатюру – оно применилось ко всему видео (впечатляет, не так ли?). Вы также увидите, что многие элементы управления редактированием здесь тускло-серые, недоступные, и поэтому невозможно применить к видео все средства панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция) (к примеру, вы не можете применить **Clarity** (Четкость) или использовать элементы управления **Highlights** (Света) и **Shadows** (Тени), но повторяю, чуть спустя я покажу вам, как задействовать, кроме рассмотренных, по крайней мере, еще некоторые элементы управления.



Шаг 10

Итак, хотя можно применить целиком ко всему видео такие виды правки, как изменение баланса белого (практично ли это?!), или повышение или понижение яркости всего видеоклипа, используя **Exposure** (Экспозиция), или красочность при помощи элементов управления **Vibrance** (Сочность), вероятно, есть еще много вещей, которые вы хотели бы сделать и которые доступны в модуле **Develop** (Коррекции), верно? Да! Но мы только что узнали, что модуль **Develop** (Коррекции) не поддерживает видео, не так ли? Так. Так что нам делать? Мы прибегнем к обману. Есть замечательный обходной прием, который позволяет использовать много больше (хотя и не все) элементов управления модуля **Develop** (Коррекции), вытаскивая единственный кадр из видео, обрабатывая его в модуле **Develop** (Коррекции), корректируя его там с использованием всех средств, от панели **Tone Curve** (Тоновая кривая) до **HSL**, а при применении этих коррекций, то же редактирование применяется ко всему видео в реальном времени. Ловкость рук и никакого мошенства.**;-)** Итак, давайте испытаем метод. Щелкните кнопку **Reset All** (Сбросить все) внизу панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция), затем захватите кадр где-нибудь в видео (выбрав команду **Capture Frame** (Захват кадра) из всплывающего меню **Frame** *(Кадр)*, а затем, когда изображение JPEG появится внизу, в панели **Filmstrip** (Кинопленка) рядом с видеоклипом, нажмите клавишу **D**, чтобы перейти в модуль **Develop** (Коррекции).





Шаг 11:

Теперь используйте функцию Lightroom **Auto Sync** (Автосинхронизация), которая любые эффекты, примененные вами к одному изображению, применяет ко всем другим выбранным изображениям (и даже к видеоклипу, как в нашем случае). Давайте поупражняемся. Внизу, в панели в **Filmstrip** (Кинопленка), щелкните неподвижное изображение, а затем щелкните **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) видеоклип, тем самым, выбрав их оба. Удостоверьтесь, что выключатель **Auto Sync** (Автосинхронизация) в нижней части правой области панелей включен (он выделен здесь красным кружком). Теперь можно корректировать **White Balance** (Баланс белого), **Exposure** (Экспозиция), **Contrast** (Контраст), **Vibrance** (Сочность), и проч. Можно использовать панель **Camera Calibration** (Калибровка камеры), сделать изображение черно-белым, добавить эффект двухцветного тонирования или раздельного тонирования, использовать **Tone Curve** (Тоновая кривая) – в общем, сделать всё, что сочтете нужным, и эти изменения автоматически применятся также к выбранному видео. Не слабо, а? Здесь, я уменьшил **Temp**[**erature**] (Температура) и **Tint** (Оттенок) до -40, уменьшил **Contrast** (Контраст) до -20 и уменьшил **Vibrance** (Сочность) и **Saturation** (Насыщенность) до -30. Затем я зашел в панель **Color** (Регулировка цветов) (панель **HSL/Color/B&W** (HSL/Цвет/Градации серого)), уменьшил **Red Saturation** (Насыщенность - Красный) до -40 и увеличил **Red Luminance** (Светимость - Красный) до +10, чтобы исключить потерю изображения в светах. (*Примечание:* может потребоваться одна-две минуты, пока коррекции не проявятся в миниатюре видео в панели **Filmstrip** (Кинопленка)).

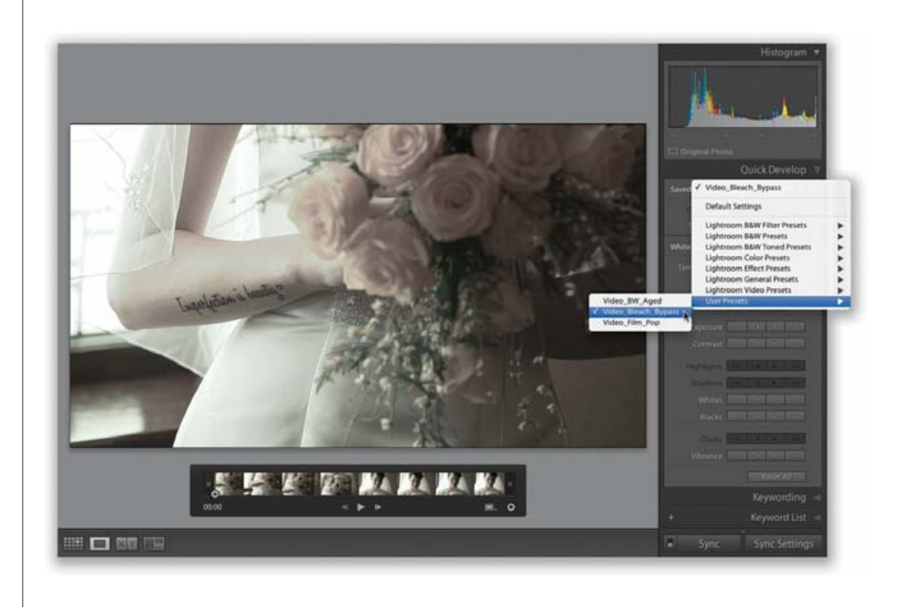


Шаг 12:

Ну, а как поступить, если вы создали замечательную коррекцию и считаете, что будете снова использовать точно такую же в другом видеоклипе? Сохраните ее как пресет, и впоследствии вы можете применить ее одним щелчком панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция) в модуле **Library** (Библиотека). Чтобы сохранить пресет, зайдите в панель **Presets** (Параметры пресетов) (в левой области панелей модуля **Develop** (Коррекции)) и щелкните кнопку **+** (плюс) на правом конце заголовка панели. Когда появится диалоговое окно **New Develop Preset** (Новый пресет коррекции), сначала щелкните кнопку **Check None** (Сбросить выбор), затем установите галочки в окошках для коррекций, которые вы только что внесли, дайте пресету описательное имя и щелкните кнопку **Create** (Создать) (как показано здесь).

Шаг 13

Далее, теперь, когда у нас есть пресет, давайте научимся его использовать. Щелкните кнопку **Reset** (Сбросить) в нижней части правой области панелей, затем нажмите **G** для перехода к представлению **Grid** (Сетка) в модуле **Library** (Библиотека) и дважды щелкните видеоклип. Затем зайдите во всплывающее меню **Saved Preset** (Сохраненный пресет) панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция) (вверху панели), зайдите в список **User Presets** *(Пользовательские пресеты)* и увидите пресет, который только что сохранили. Выберите этот пресет, и теперь этот эффект будет применен ко всему вашему видео (если открыта панель **Trim Video** (Обрезать видео), как у меня здесь).



СОВЕТ: Что невозможно применить к видео

Невозможно добавить **Clarity** (Четкость), **Highlights** (Света) или **Shadows** (Тени) из панели **Basic** (Основные) модуля **Develop** (Коррекции), ничего из панелей **Lens Corrections** (Коррекция объектива) или **Effects** (Эффекты), а также невозможно использовать **Adjustment Brush** (Кисть коррекции). Вас может вводить в заблуждение то, что эти ползунки не окрашены в тускло-серый цвет и кажутся доступными для коррекции. Но на самом деле здесь они корректируют только неподвижное изображение, а видео при этом корректироваться не будет. Как же узнать, будет ли то, что вы делаете, применено к видео – при синхронизации или как пресет? Один способ заключается в том, чтобы следить при редактировании за миниатюрами в панели **Filmstrip** (Кинопленка). Если вы видите, что изменяется только одна миниатюра (файл изображения JPEG), то коррекция к видео не применима. Другой, точный, способ узнать это – сохранить коррекции в пресете. Обратите внимание на все недоступные опции, тускло-серого цвета, в диалоговом окне **New Develop Preset** (Новый пресет коррекции) в Шаге 12. Эти коррекции, даже если вы их сделали, не будут применены к видео.

Шаг 14:

Помните, что все правки, которые вы здесь делаете, являются "неразрушающими", так что, если вы применили эти эффекты к видео, а потом (сразу или через год) решили, что они вас не устраивают, вы можете удалить все эти эффекты, щелкая кнопку **Reset All** (Сбросить все) внизу панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция) (выделенную здесь красным овалом).





Шаг 15:

Получив видео в желаемом виде, вы, вероятно, захотите сохранить его вне Lightroom, например, для публикации (или чтобы открыть в программе редактирования видео как часть большего видеопроекта). Хотя вы не сможете отослать видео по электронной почте прямо из Lightroom (скорее всего, размер файла будет слишком большим для электронной почты), вы можете отправить видео в Facebook или Flickr, используя пресеты **Export** (Экспорт) (см. Главу 8 об использовании этих экспортных пресетов, но я думаю, будет полезно знать, что они действительно поддерживают пересылку видео непосредственно из LR5). В противном случае, щелкните видеоклип, который вы хотите экспортировать, затем щелкните кнопку **Export** (Экспорт) внизу левой области панелей (как показано здесь).

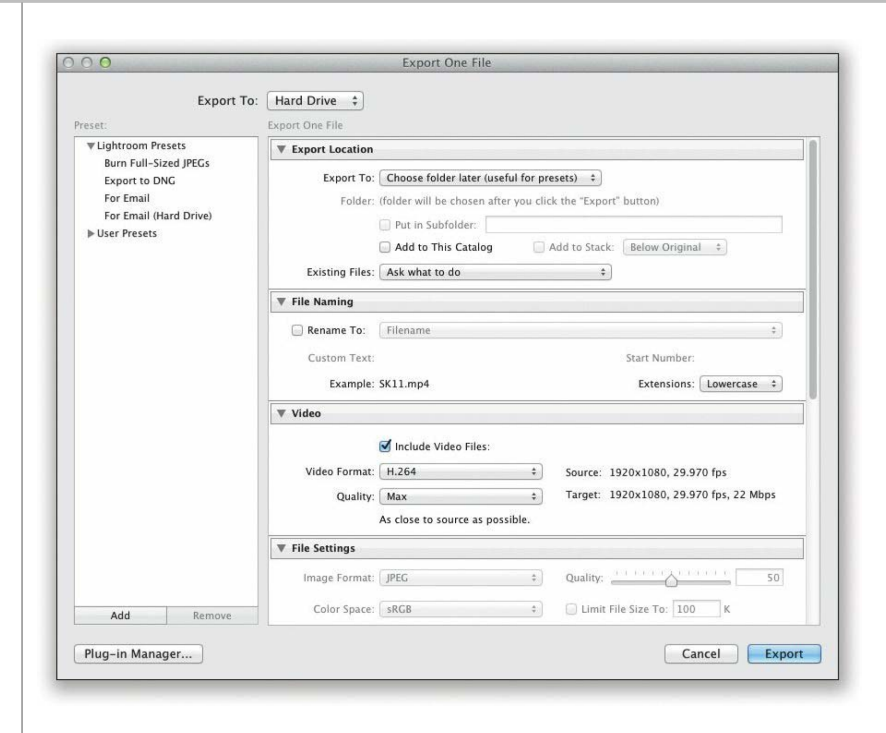
Library View Options
Grid View | Loupe View
Show Info Overlay: Info 2
Loupe Info 1
File Name and Copy Name
Capture Date/Time
Cropped Dimensions
Show briefly when photo changes
Use Defaults
Loupe Info 2
File Name and Copy Name
Exposure and ISO
Lens Setting
Show briefly when photo changes
Use Defaults
General
Show message when loading or rendering photos
Show frame number when displaying video time
Play HD video at draft quality

СОВЕТ: Предпочтения для видео

На самом деле есть только два предпочтения видео, и они находятся в диалоговом окне **Library View Options** (Опции отображения Библиотеки), в закладке **Loupe View** (Лупа). (Чтобы открыть окно, нажмите **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**) или выполните команду меню **View > View Options** (Вид > Опции отображения)). В нижней секции **General** (Основной) галочка в окошке **Show Frame Number When Displaying Video** (Показывать номер кадра в момент отображения видео) делает точно то, что написано – добавляет номер кадра рядом со временем (как скучно). Галочка в самом нижнем окошке **Play HD Video at Draft Quality** (HD-Video в полном разрешении), обеспечивает плавность воспроизведение видео, даже если компьютер не очень быстрый – за счет уменьшения разрешения и ухудшения качества в режиме чернового видео, которые требуют меньше ресурсов при показе видео в реальном времени, чем версия в полном разрешении – full HD.

Шаг 16:

В диалоговом окне **Export** (Экспорт файла), если его прокрутить немного вниз, можно видеть область, относящуюся к экспорту видео (показанную здесь). После щелчка видеофайла для его экспорта галочка в окошке **Include Video Files** (Включить видеофайлы) должна устанавливаться сама собой, таким образом, вам остается сделать простой выбор двух параметров: (1) Формата видео, в котором вы хотите сохранить свой клип. Я использую H.264, поскольку это широко поддерживаемый формат, и он сжимает файл, не сильно проигрывая (или вообще не проигрывая) в визуальном качестве (примерно так, как JPEG в файлах изображений), но конечно, степень сжатия зависит от (2) выбранной настройки **Quality** (Качество). Если вы намерены опубликовать видеофайл где-нибудь в сети (на YouTube, Animoto и др.), тогда следует, скорее всего, выбрать качество ниже, чем **Max** (Макс.) (после выбора из меню параметра качества, справа появятся данные о физическом размере кадра и частоте смены кадров в секунду, давая представление о каждом значении параметра качества). Однако если видео предназначается для видеоредактирования в специальной программе, следует выбирать качество **Max** (Макс.). О прочих функциях экспорта см. Главу 8 (глава об экспорте).



Шаг 17:

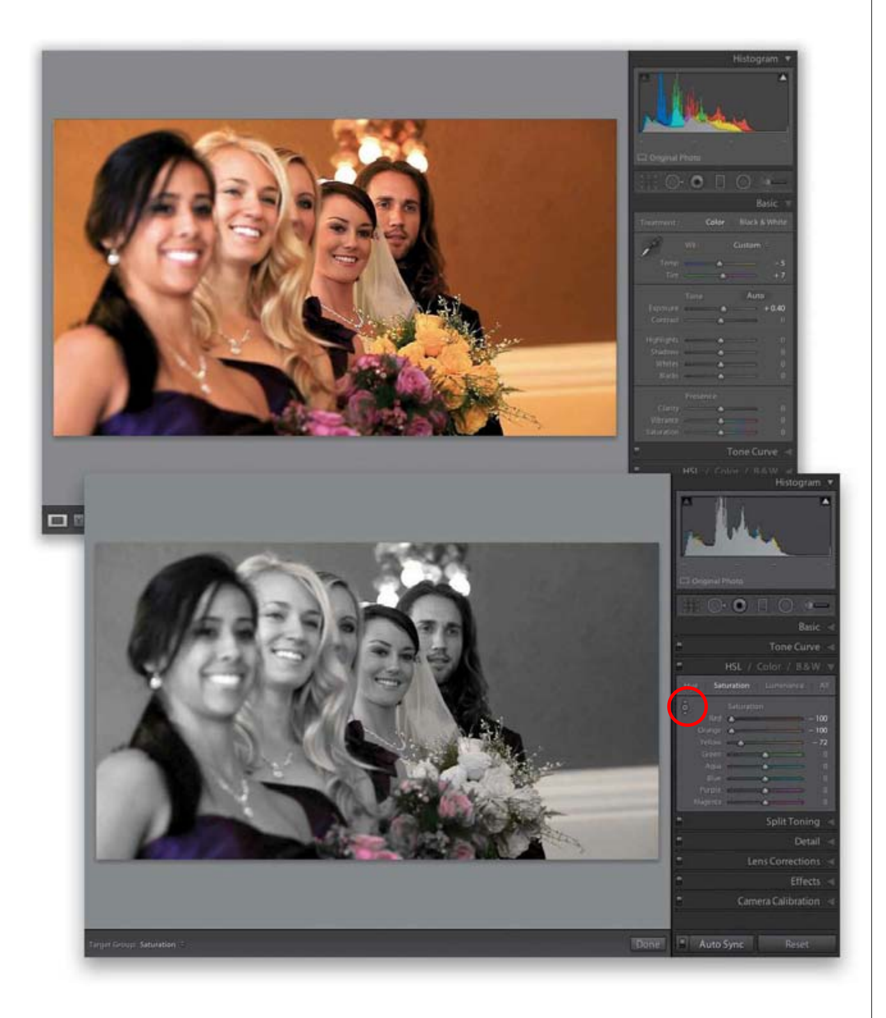
Прежде, чем вы перейдете к другим разделам книги, я хотел дать вам несколько практичных примеров видеоредактирования в Lightroom. Я очень часто корректирую цвет кожи, придавая ей теплоту. Хотя мы устанавливаем надлежащий баланс белого для видео, используя белую карту (а не серую карту, как для неподвижных снимков), такой баланс белого, будучи формально точным, немного смещен в холодные тона, и люди, как правило, выглядят лучше при небольшой коррекции в сторону более теплых оттенков. Поэтому, фиксируя "снимок" неподвижного кадра видео, переходя в модуль **Develop** (Коррекции) и перетаскивая ползунок **Temp** [**erature**] (Температура) влево, к желтым цветам, можно сделать тона кожи людей в видео визуально намного приятнее. Убедитесь, что при правке неподвижного кадра вы включили функцию **Auto Sync** (Автосинхронизация) и выбрали видео в панели **Filmstrip** (Кинопленка).





Шаг 18:

Еще одной очень важной коррекцией является согласование цвета в нескольких видеоклипах, особенно важное, если вы собираетесь соединить эти клипы в видеоредакторе. Самый быстрый способ сделать это – захватить неподвижный кадр в одном видео, открыть его в представлении **Loupe** (Лупа), затем переместить этот кадр перед всеми видеоклипами, и тут же в модуле **Library** (Библиотека) использовать элементы управления **White Balance** (Баланс белого) в панели **Quick Develop** (Быстрая коррекция) для коррекции неподвижного кадра, и у всех выбранных видеоклипов теперь будет установлен один и тот же баланс белого. Убедитесь при этом, что внизу правой области панелей включен выключатель **Auto Sync** (Автосинхронизация).



Шаг 19

Если вы хотите придать видео вид, более похожий на кинофильм, можете увеличить контраст, зайдя в модуль **Library** (Библиотека) и щелкая видеоклип, а затем щелкая несколько раз кнопку **Contrast** (Контраст) в виде двойной стрелки, направленной вправо; потом сделайте то же самое с **Vibrance** (Сочность) для придания видео стиля "поп". Это повседневные виды правки, но конечно, есть и другие вещи, такие как спецэффекты, которые также легко сделать. Например, как вы посмотрите на то, чтобы перекрасить видео в черно-белый цвет, но сохранить какой-либо выбранный цвет во всем видео? Чтобы сделать это, захватите неподвижный кадр, затем перейдите в модуль **Develop** (Коррекции). Щелкните на изображении точку с цветом (например, красным), который вы хотите сохранить, затем зайдите в панель **HSL** и вверху нее щелкните **Saturation** (Насыщенность). Затем щелкните инструмент **Targeted Adjustment Tool** (Инструмент целенаправленной коррекции – **TAT**) (слева вверху панели – он выделен на нижнем рисунке красным кружком) и переведите курсор на снимок (при этом курсор должен приобрести форму инструмента TAT). Щелкните на снимке точку любого цвета, за исключением сохраняемого. Затем, удерживая нажатой клавишу мыши, перетащите курсор прямо вниз, до тех пор, пока этот цвет не превратится в черно-белый. При этом ползунки в панели **Saturation** (Насыщенность) с цветами, как в выбранной точке, сместятся до конца влево, а цвета, такие как в выбранной точке, превратятся в градацию серого. (Данное видео не очень подходит для такого трюка, здесь я снизил насыщенность цветов на заднем плане и оставил цветными некоторые платья и). Затем вернитесь назад и примените эти изменения к видео.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/30 | Фокусное расстояние: 14 мм | Диафрагма: f/11





ГЛАВА 13

THE BIG PRINT
(КРУПНАЯ ПЕЧАТЬ)
печать фотографий

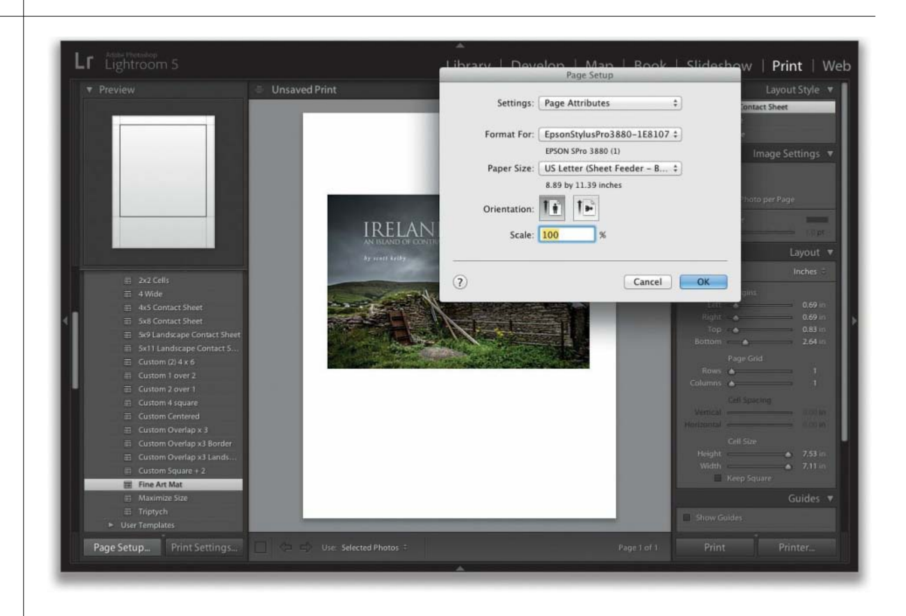
Большая часть того, что мы делаем сегодня после того, как нажимаем спусковую кнопку, происходит на компьютерном экране. Давайте рассмотрим это в перспективе. Чтобы сделать снимок, тратится $^1/_{2000}$ секунды, но потом мы тратим 10 минут, обрабатывая изображение в Lightroom, таким образом, большая часть нашей работы имеет место после того, как фотография сделана. Однако, в действительности, когда мы говорим о снимке, средние пользователи думают о второй части $^1/_{2000}$-й фотографии значительно дольше, чем те 10 минут, которые провели за компьютерной коррекцией баланса цвета, повышения резкости, осветления и затемнения, и проч. Итак, для них вторая часть работы над $^1/_{2000}$ -й фотографией – это "реальная" часть, и об остальном они (к счастью) действительно не очень задумываются. Так что, когда вы показываете им снимок на экране, это напоминает им, что все основано на программном обеспечении, потому что изображение поймано в некую ловушку на компьютерном экране, а изображения веб-галереи находятся в "эфире", и следовательно, не реальны. Для большинства нефотографов изображение становится "реальным", когда оно напечатано. Иначе это просто некий фантом, которым управляет компьютер. Задумайтесь об этом. Итак, вы отчасти походите на современного доктора Франкенштейна в том, что создали нечто, но должны щелкнуть выключателем (выключателем печати), чтобы вдохнуть жизнь в ваше создание. Теперь, когда вы его напечатали, не нужно взывать к небесам, демонически хохотать и вопить "Оно живое!", но скажу вам, что большинство фотографов-профи, которых я знаю, ведут себя именно так (вам также следует знать, что они вообще выжидают, чтобы выполнять ритуал печати темной, ненастной ночью). И теперь вам это известно.

Печать отдельных фотографий

Если все остальное в Lightroom вам действительно нравится, то модуль **Print** (Печать) вас должен покорить. Он действительно блестяще спроектирован (я никогда не работал ни с одной программой, у которой была бы лучшая, более простая и эффективная функция печати, чем эта). Встроенные шаблоны не только облегчают работу с печатью, но также доставляют удовольствие (и к тому же, являются превосходной отправной точкой, чтобы настроить и сохранить ваши собственные шаблоны).

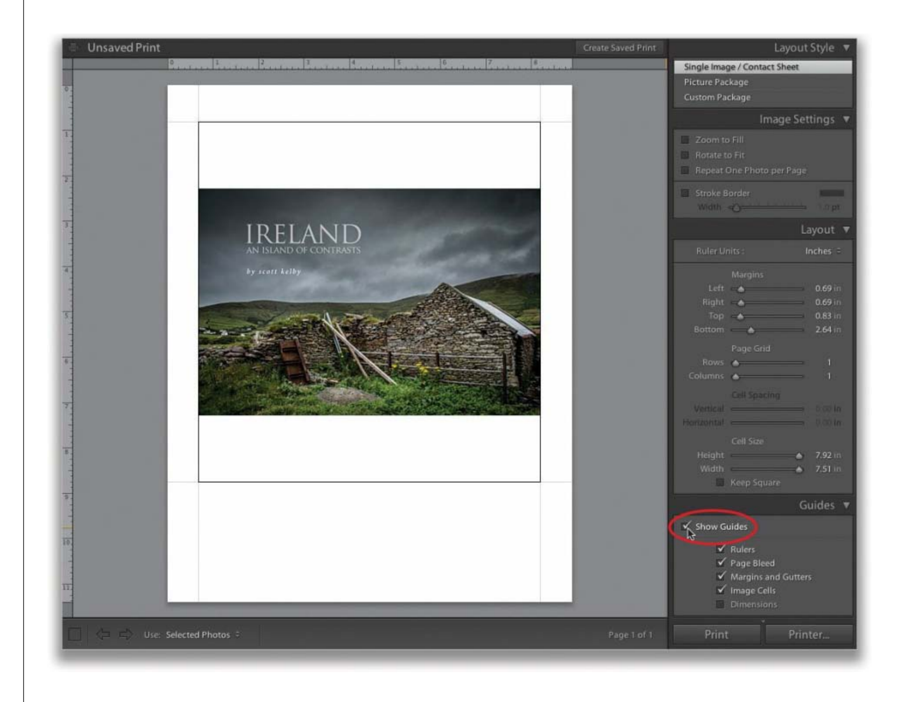
Шаг Один:

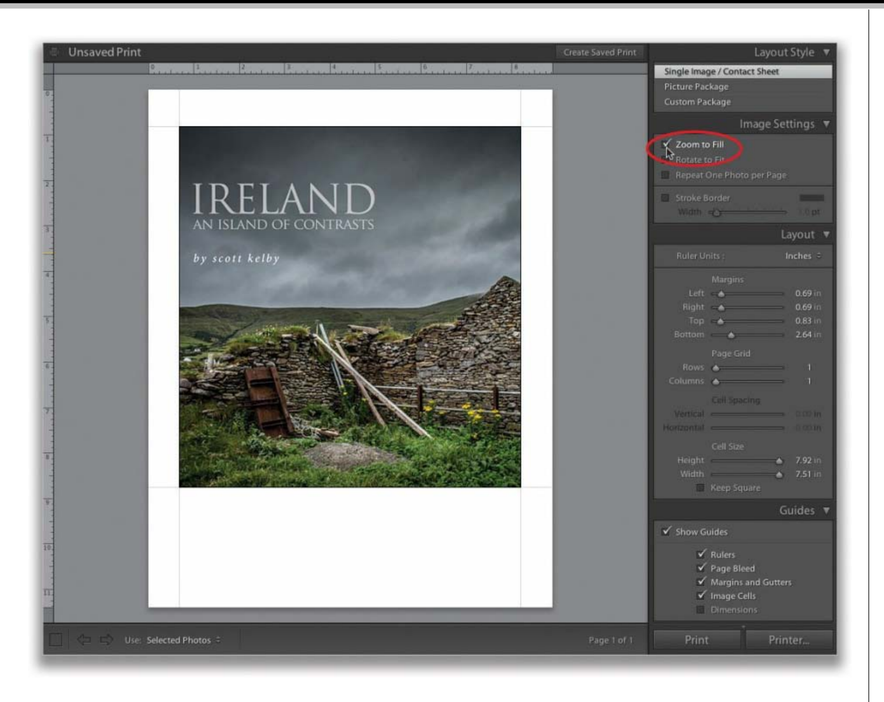
Прежде, чем сделать что-либо в модуле **Print** (Печать), щелкните кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) внизу слева, и выберите формат бумаги (тем самым исключая необходимость изменять размеры макета после того, как всё будет собрано вместе). Затем перейдите в **Template Browser** (Браузер шаблонов) (в левой области панелей), и щелкните шаблон **Fine Art Mat** (Изобразительное искусство). Должен появиться макет, который вы видите здесь, отображающий первый снимок текущей коллекции (если вы не выбрали снимок, отображается первый из них). Между прочим, здесь также имеется панель **Collections** (Коллекции), так что если вы хотите изменить коллекции, можете сделать это в левой области панелей. Над верхним левым углом снимка появляется несколько строк информации. Она в действительности не печатается на снимке, но если она вам мешает, то можете снять галочку в окошке, нажимая букву **I** на клавиатуре или заходя в меню **View** (Вид) и выбирая **Show Info Overlay** (Показывать наложение информации).



Шаг Два:

Если вы хотите напечатать несколько снимков, используя один и тот же шаблон, в панели **Filmstrip** (Кинопленка) нажмите быструю клавишу **Ctrl +щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) на снимках, которые вы хотите напечатать, и это немедленно добавит все нужные страницы (здесь я выбрал только один снимок, но если бы я выбрал 26, внизу на панели инструментов вы увидели бы **Page 1 of 26** (Страница 1 из 26)). Есть три **Layout Styles** (Стиль макета) (в панели **Layout Style** (Стиль макета), вверху справа), и первый из них называется **Single Image/Contact Sheet** (Одно изображение/Индекс-лист). Этот стиль помещает каждый снимок в ячейку, размеры которой вы можете изменять. Чтобы увидеть ячейку снимка, зайдите в панель **Guides** (Направляющие) и установите галочку в окошке **Show Guides** (Показать направляющие). Теперь вы можете видеть края страницы (светло-серого цвета) и ячейку с изображением (обведенную черным, как показано здесь).





Шаг Три:

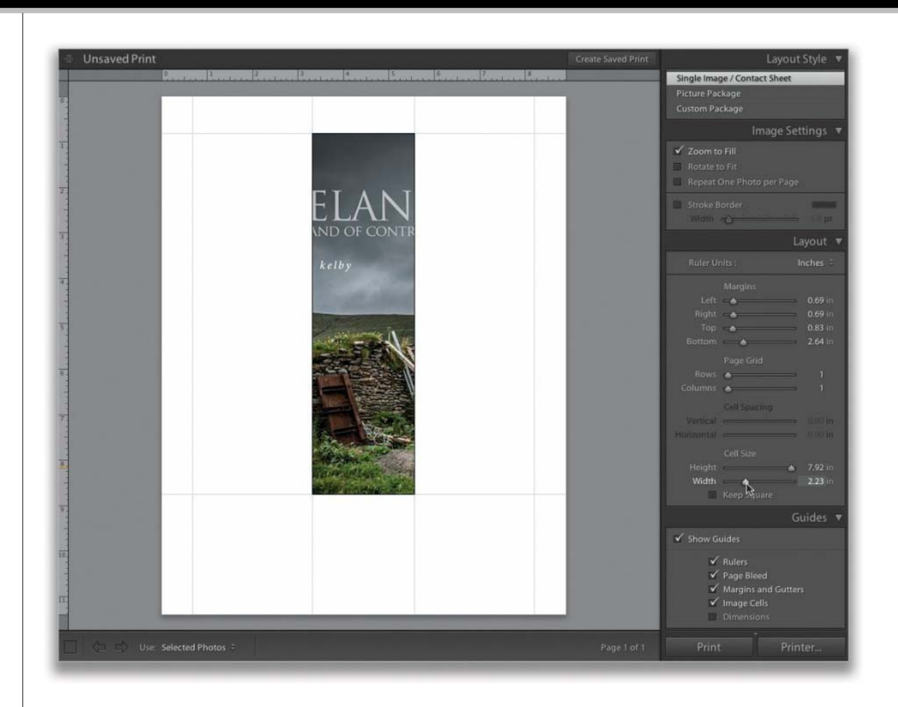
Если снова посмотреть на макет в Шаге Два, то можно заметить, что изображение заполняет ячейку по ширине, но оставляет пустое место вверху и внизу. Потому что, по умолчанию, изображение вписывание в ячейку, чтобы оно было видно целиком. Если вы хотите заполнить ячейку снимком, зайдите в панель **Image Settings** (Установки изображения) и установите галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения) (как показано здесь), и теперь изображение заполнит ячейку (как показано здесь). Конечно, изображение будет немного обрезано (ну, по крайней мере, при использовании данного макета). Функция **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения) была разработана для печати индексных/контактных листов, но раз уж мы изучаем этот материал, держу пари, что вы безусловно полюбите эту функцию, потому что с ее помощью можно создавать ряд действительно хороших макетов, которые нравятся клиентам. Итак, хотя снимок немного обрезается, не отказывайтесь от этой функции – она очень скоро принесет пользу.

Шаг Четыре:

Теперь давайте работать с понятием ячейки как таковой, потому что, если вы освоите его, остальное будет просто. Прежде всего, так как изображение находится в ячейке, а в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения) установлена галочка, то если вы измените размер ячейки, размер снимка не изменится. Так, если сделать ячейку меньшей, это обрежет часть изображения, и это действительно удобно при создании макетов. Чтобы понять, что я имею в виду, зайдите в панель **Layout** (Макет), внизу которой находятся ползунки **Cell Size** (Размер ячейки). Перетащите ползунок **Height** (Высота) влево (уменьшив ее до 3.87 "), и посмотрите на то, как сразу же начинает уменьшаться размер всего изображения, пока оно не достигнет своей оригинальной ширины, такой как при отсутствии изменения масштаба, после чего верх и низ ячейки перемещаются внутрь, а ширина будет оставаться неизменной. Результат напоминает вид на изображение из щели "почтового ящика" (любители HD-кино получат точно такую же аналогию).

Шаг Пять:

Теперь снова перетащите ползунок **Height** (Высота) вправо, примерно туда, где он находился раньше, затем перетащите ползунок **Width** (Ширина) влево, чтобы уменьшить ширину. Этот конкретный снимок широкий (т.е. имеет альбомную ориентацию), поэтому перемещая верх и низ ячейки, уменьшите изображение, и затем, перетаскивая ползунок **Width** (Ширина), как сделано здесь, сузьте ячейку (смысл этого будет ясен через минуту). Видите, что левая и правая стороны ячейки сблизились, создавая высокую, узкую ячейку, которую вы здесь видите? Этот высокий, тонкий макет хорош в специфических случаях (повседневно вы с таким не сталкиваетесь, так ведь?), но проблема в том, что сооружение из камня скрыто с правой стороны кадра. Исправим это.



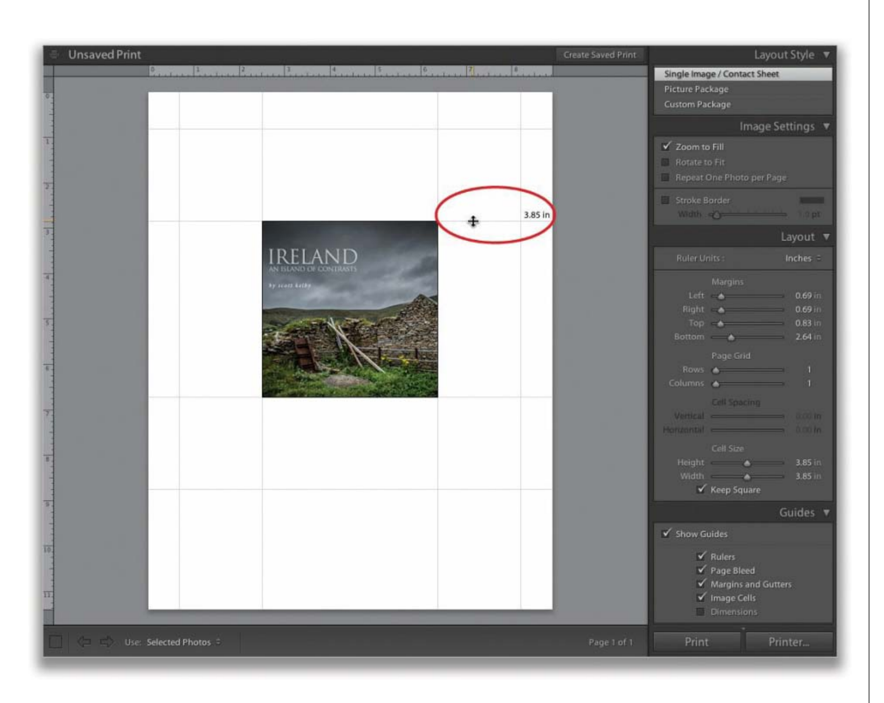
СОВЕТ: Быстрая клавиша модуля *Печать*

Чтобы перейти в модуль **Print** (Печать), можно использовать ту же быструю клавишу печати, которая существует почти в любой программе – это добрая старая быстрая клавиша **Ctrl+P** (Mac: **Command+P**).

Шаг Шесть:

Одним из наиболее предпочтительных для меня свойств макетов ячеек является то, что вы можете изменять позицию изображение в ячейке. Наведите курсор на ячейку, и курсор превращается в инструмент **Hand** (Рука). Теперь щелкните-и-перетащите изображение в ячейке в необходимое положение. В данном случае, я сместил снимок немного влево, пока каменное сооружение не переместится почти в средину.



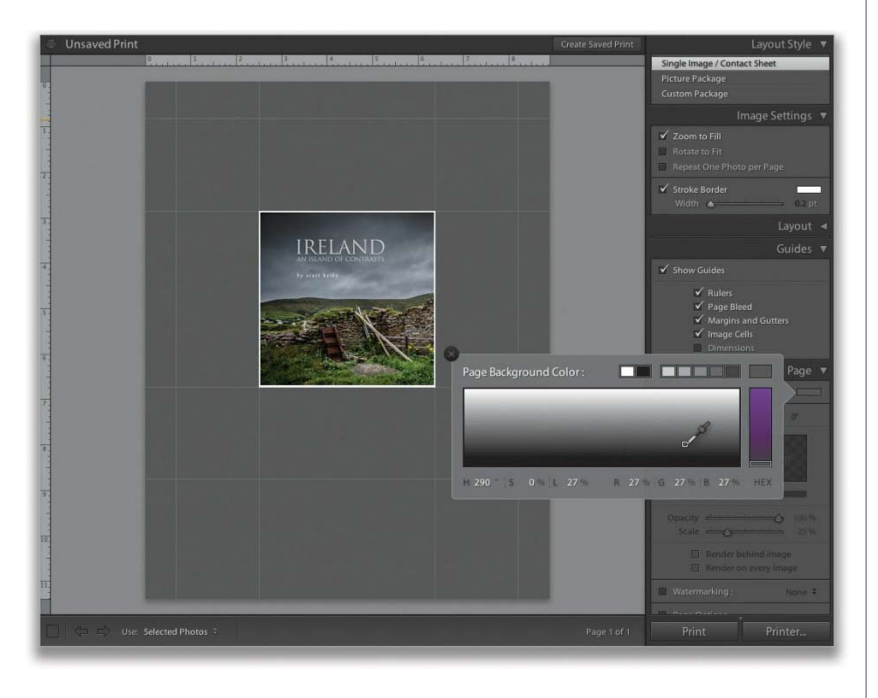


Шаг Семь:

Внизу секции **Cell Size** (Размер ячейки) находится окошко для галочки под названием **Keep Square** (Квадратная ячейка). Установите в нем галочку, и параметры **Height** (Высота) и **Width** (Ширина) сделаются одинаковыми, и теперь они будут двигаться вместе, как одно целое (а ячейка будет оставаться квадратной). Давайте опробуем различные способы изменения размеров ячейки: щелкните-и-перетащите границы ячейки, прямо на макете в области превью. Видите вертикальные и горизонтальные линии, продолжающиеся на странице по горизонтали и вертикали и показывающие границы ячейки? Щелкните-и-перетащите их и поупражняйтесь в этом. Здесь я щелкаю верхнюю горизонтальную направляющую (выделенную здесь красным овалом), и перетаскиваю наружу, увеличивая квадратную ячейку (и снимок в ней). Итак, вы, вероятно, уже поняли, что ячейка походит на окно в ваш снимок.

СОВЕТ: Вращение изображений

Если высокий снимок находится в широкой ячейке (или на широкой странице), вы можете заполнить снимком максимально возможную площадь страницы, заходя в панель **Image Settings** (Установки изображения) и устанавливая галочку в окошке **Rotate to Fit** (Повернуть для подгонки).



Шаг Восемь:

Давайте завершим это одним из моих "фаворитов" модуля печати в Lightroom: способностью изменять цвет фона страницы. Чтобы сделать это, зайдите в панель **Page** (Страница), установите галочку в окошке **Page Background Color** (Цвет фона страницы), и щелкните цветной образчик справа от этого окошка, вызывая селектор **Page Background Color** (Цвет фона страницы) (показанный здесь). В данном случае я выбрал темно-серый цвет, но вы можете выбрать любой желаемый цвет (черный, синий, красный – или любую их комбинацию), затем закрыть селектор цвета. Кроме того, вы можете поместить обводку вокруг ячейки изображения, зайдя в панель **Image Settings** (Установки изображения), включая окошко для галочки **Stroke Border** (Рамка миниатюры), затем выбирая цвет (просто щелкая цветной образчик) и выбирая толщину обводки ползунком **Width** (Ширина).

Создание контактных листов с несколькими снимками

Причина, по которой приходится прибегать к сложностям, чтобы напечатать всего лишь один снимок, заключается в том, что система **Single Image/Contact Sheet** (Одно изображение/Индекс-лист) была разработана для быстрого доступа к макетам с большим числом снимков и контактных/индексных листов, где все это приносит реальную пользу. Мы возвращаемся сюда, используя другой набор снимков, чтобы показать, как легко создавать действительно интересные макеты с большим числом снимков, которые очень нравятся клиентам!

Шаг Один:

Начните с того, что щелкните любой шаблон с несколькими снимками, из тех шаблонов, которые поставляются с Lightroom 5 (если вы наводите курсор на любой шаблон в **Template Browser** (Браузер шаблонов), то в панели **Preview** (Предпросмотр), вверху левой области панелей, появляется превью макета). Например, щелкните шаблон **2x2 Cells** (Ячейки 2x2), и он поместит выбранные вами снимки в две колонки в два ряда (как показано здесь). Здесь я выбрал 10 снимков, и если посмотреть на правый конец панели инструментов, то можно видеть, что Lightroom сделает три отпечатка – два по четыре снимка в каждом, а последний отпечаток будет содержать только два оставшихся снимка. Макет, который вы видите здесь, не идеален, потому что мы смешиваем портретно-ориентированные снимки с пейзажно-ориентированным снимком, но этот недостаток поддается исправлению.



Шаг Два:

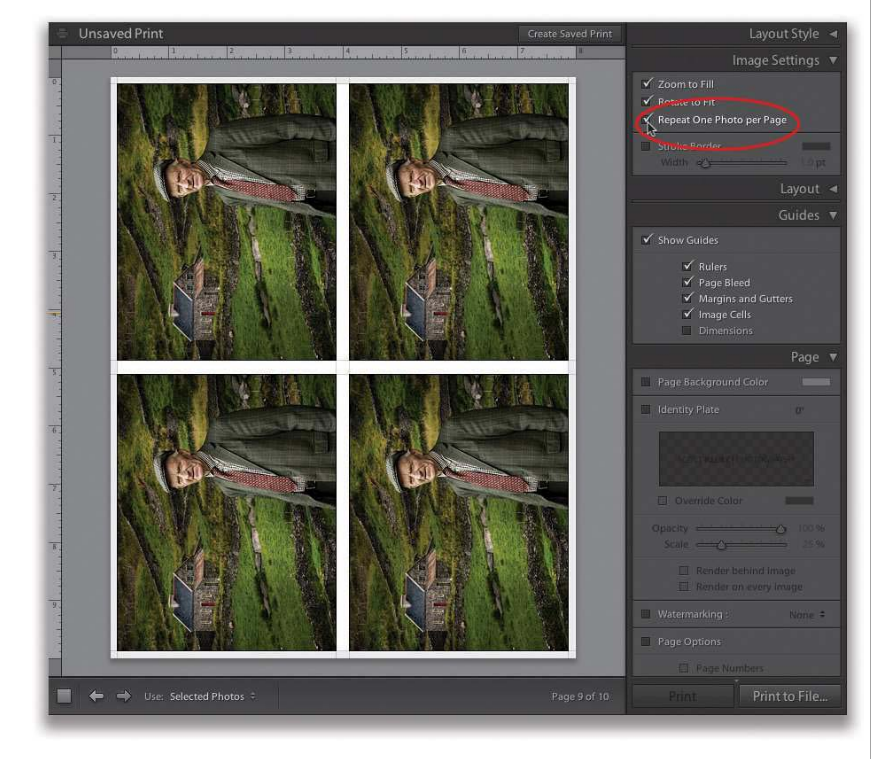
Конечно, можно исправить это, просто печатая все "портретные" снимки на странице с пейзажно-ориентированными ячейками, а затем создать второй шаблон с портретно-ориентированными ячейками, но целесообразнее зайти в панель **Image Settings** (Установки изображения) и установить галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения) (как показано здесь). Это изменяет масштаб всех изображений так, чтобы заполнить ячейки, в результате масштаб "альбомного" снимка в нижнем правом углу увеличивается, ячейка заполняется и выглядит, как прочие (как показано здесь). Кроме этого, можно изменять позицию изображения в ячейке, щелкая-и-перетаскивая его. Однако включение функции **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения), обрезая лишь крошечную часть трех "портретных" снимков, значительно обрезает "альбомный" снимок, изменяя его вид в целом (к счастью, есть способ обойти также и это).





Шаг Три:

На самом деле вам нужен способ печати "высоких" и "широких" изображений почти в полном размере, без значительной обрезки. Он вызывается установкой галочки в окошке **Rotate to Fit** (Повернуть для подгонки) (выделенном здесь красным овалом, в панели **Image Settings** (Установки изображения)). Это вращает широкий снимок так, что он лучше всего заполняет высокую ячейку (как показано здесь вверху, где нижнее правое изображение – широкий снимок, но теперь он повернут боком, чтобы как можно полнее поместиться в ячейку. Когда вы включаете функцию **Rotate to Fit** (Повернуть для подгонки), она применяется ко всем страницам, так что если на других страницах есть еще широкие снимки, то они также повернутся (как показано здесь на нижнем скриншоте второй страницы снимков, они все повернуты боком. Чтобы увидеть прочие страницы, щелкните правую кнопку-стрелку на левом конце панели инструментов).



Шаг Четыре:

Если вы хотите напечатать на странице несколько экземпляров одного и того же снимка с одинаковыми размерами, то зайдите в панель **Image Settings** (Установки изображения) и установите галочку в окошке **Repeat One Photo per Page** (Повтор одного фото на странице), как показано здесь. Если вы хотите напечатать на странице несколько экземпляров одного и того снимка, но так, чтобы они имели разные размеры (например, один снимок размером 5x7" и четыре снимка размером с бумажник), перейдите к странице 432, где подобные настройки описаны подробно.

Шаг Пять:

Если щелкнуть иной макет с несколькими снимками, такой как **4x5 Contact Sheet** (Индекс-принт 4x5) (как показано здесь), снимки немедленно заполнят новый макет. Достоинством этого шаблона является то, что под всеми изображениями появляются их имена. Если вы не хотите использовать эту функцию, зайдите в панель **Page** (Страница) и внизу ее снимите галочку в окошке **Photo Info** (Информация фото). Между прочим, когда галочка установлена в этом окошке, вы можете из всплывающего меню, справа от слов **Photo Info** (Информация фото), выбрать другой текст, появляющийся под изображениями. Еще раз: так как я смешал высокие и широкие снимки, макет выглядел немного эклектичным, поэтому я установил галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения), но конечно, это отдается полностью на ваше усмотрение – если вы хотите видеть необрезанные изображения, тогда галочку в окошке **Zoom to Fill** устанавливать не следует.



Шаг Шесть:

До настоящего времени мы использовали шаблоны, встроенные в Lightroom, но по-настоящему ценными являются созданные вами собственные шаблоны, и создание их – удивительно простое дело, но только если размеры всех ячеек сохранить такими же, как в макете типа **Single Image/Contact Sheet** (Одно изображение/Индекс-лист). В нем не может быть, скажем, одного снимка квадратного и пары прямоугольных. Они должны или все квадратные, или все прямоугольные, но не волнуйтесь, немного позже мы научимся создавать шаблоны с несколькими снимками любого размера, какой вы хотите. Пока же используем возможности листа контактов для создания ряда замечательных макетов. Начните с выбора нескольких снимков (прекрасное число – восемь-девять), затем щелкните шаблон под названием **Maximize Size** (Максимальный размер) (показанный здесь; это приличный стартовый пункт для создания своих собственных шаблонов). Поскольку мы намереваемся добавлять снимки, я снял галочку в окошке **Rotate to Fit** (Повернуть для подгонки) (она устанавливается в этом шаблоне по умолчанию) панели **Image Settings** (Установки изображения).





Шаг Семь:

Пользовательские макеты с несколькими снимками создаются в панели **Layout** (Макет). В секции **Page Grid** (Страница миниатюр) выбирается число рядов и колонок в макете; поэтому начнем с перетаскивания ползунка **Rows** (Строк) в значение 3, тем самым обеспечивая в макете три снимка в колонке (как показано здесь). Как видим, эти три снимка сформированы подобно стеку один над другим без какого-либо промежутка между собой. (*Примечание:* Черные линии, которые вы видите вокруг ячеек, является просто направляющими, наглядно показывающими, где находятся границы ячейки. Вы можете избавиться от них в панели **Guides** (Направляющие), снимая галочку в окошке **Image Cells** (Ячейки изображения). Я обычно оставляю эти линии невидимыми, потому что светло-серые линии по-прежнему показывают границы ячеек, и вы увидите это в следующем шаге, где я отключаю черные границы ячеек).

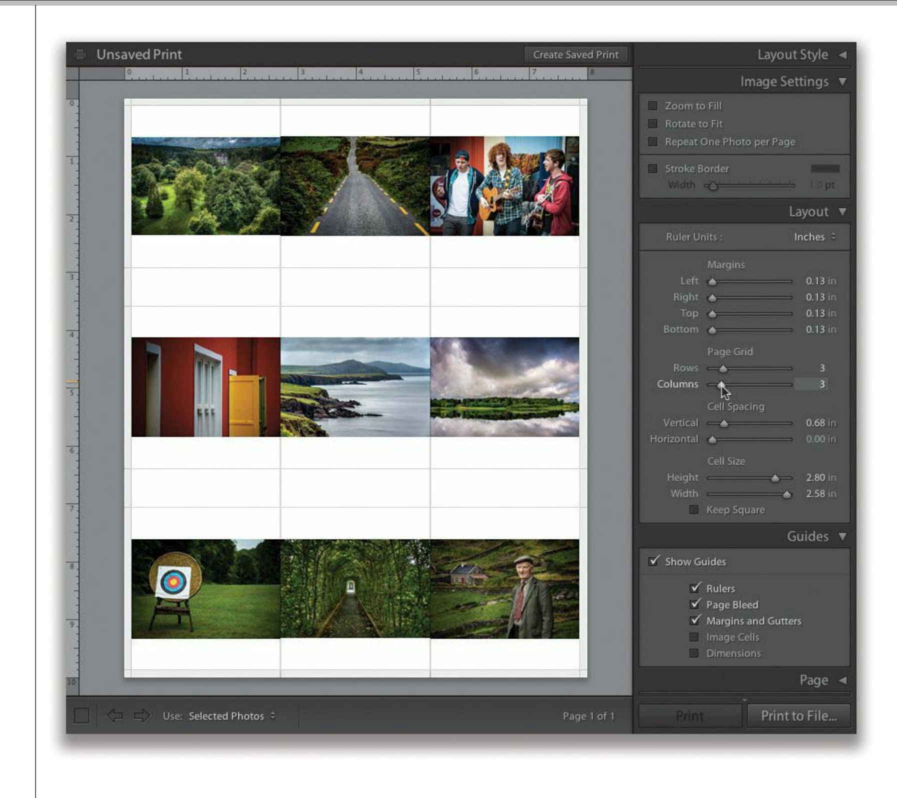


Шаг Восемь:

Чтобы создать небольшой промежуток по вертикали между снимками, зайдите в секцию в **Cell Spacing** (Интервал между ячейками) панели **Layout** (Макет) и перетащите ползунок **Vertical** (По вертикали) вправо (как показано здесь, где я перетащил его в значение 0.68 ", установив немного больший, чем полудюймовый, промежуток между снимками). Теперь давайте снимем галочку в окошке **Image Cells** (Ячейки изображения) панели **Guides** (Направляющие).

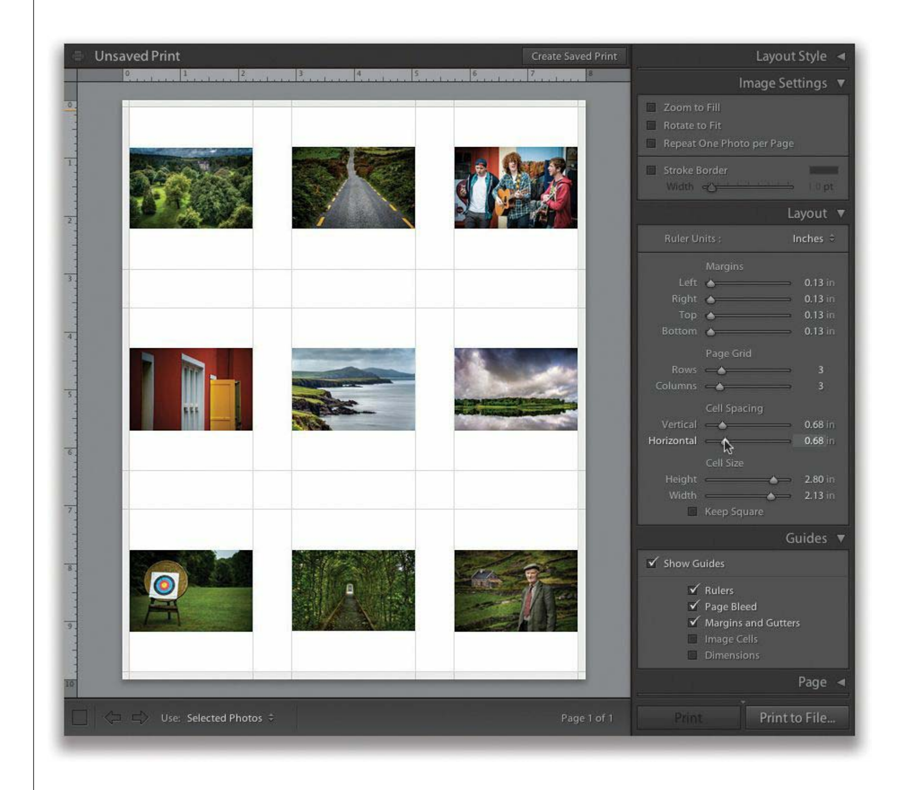
Шаг Девять:

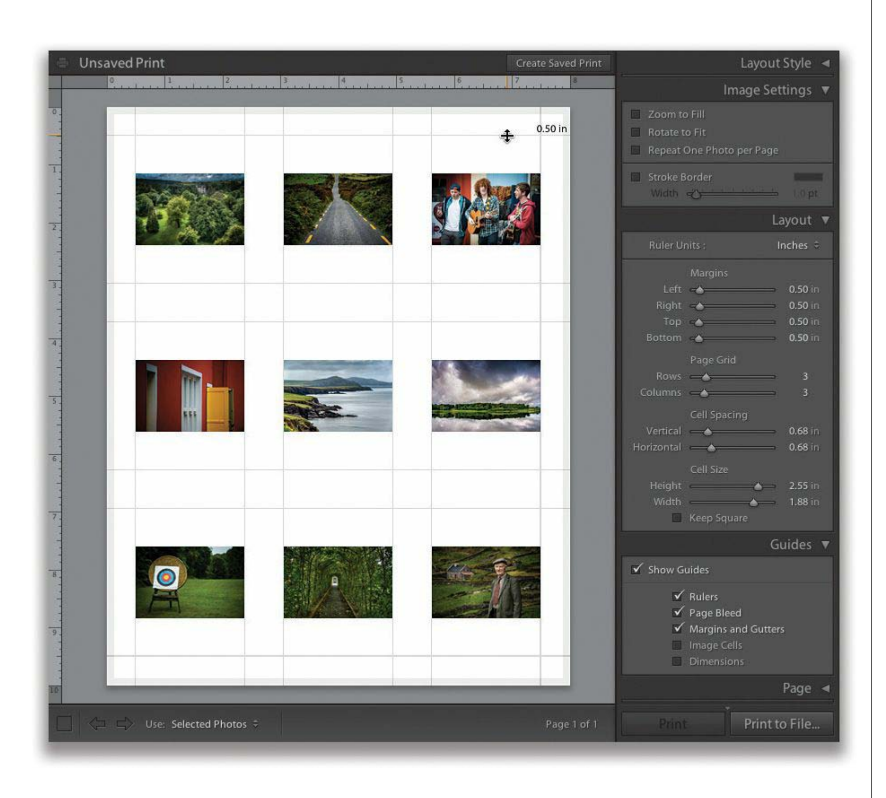
Теперь зайдите в секцию ползунков **Page Grid** (Страница миниатюр) и передвиньте ползунок **Columns** (Колонок) в значение 3. Итак, теперь у вас есть макет из трех колонок в ширину и трех рядов в высоту. Конечно, промежуток по горизонтали между колонками снимков отсутствует, поскольку никаких промежутков между снимками не должно быть по умолчанию.



Шаг 10:

Чтобы добавить промежуток между колонками снимков, зайдите в секцию **Cell Spacing** (Интервал между ячейками) и перетащите ползунок **Horizontal** (По горизонтали) вправо (как показано здесь). Теперь, создав промежуток между колонками, взгляните на края страницы Вверху и внизу страницы места много, а места с боков совсем мало.





Шаг 11:

Хотя можно корректировать ширину полей на краях страницы, перетаскивая ползунки секции **Margins** (Поля) (в панели **Layout** (Макет)), можно также просто щелкнуть-и-перетащить непосредственно направляющие на краях страницы (как показано здесь). Здесь я перетащил верхнюю, нижнюю и боковые направляющие границ полей на краях так, чтобы они были приблизительно в полудюйме от края страницы.

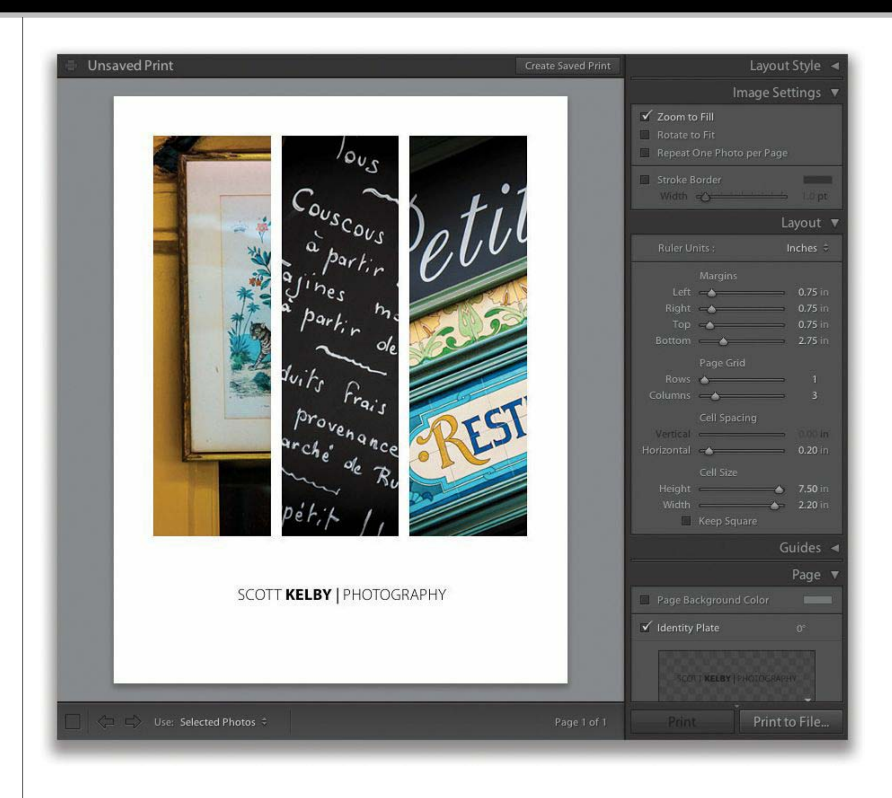


Шаг 12:

Как показано на иллюстрации к Шагу 11, все изображения широкие, а находятся они в высоких ячейках. Чтобы увеличить изображения, вернитесь в панель **Image Settings** (Установки изображения) и установите галочку в одном из окошек: или (a) в **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения) (как показано здесь вверху), заполняя ячейки изображениями (не забывайте, что можно изменить позиции изображений в ячейках простым перетаскиванием), или (b) в **Rotate to Fit** (Повернуть для подгонки), когда все снимки повернулись бы боком так, чтобы лучше вписаться в ячейки, которые вы создали (как показано здесь внизу).

Шаг 13:

Давайте закончим этот раздел несколькими примерами интересных макетов, которые можно создать, используя стили **Contact Sheet** (Индекс-принт) (основанные на странице размером 8.5x 11 ", которую можно выбрать, щелкая кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) внизу левой области панелей). Сначала зайдите в панель **Image Settings** (Установки изображения) и установите галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения). Теперь зайдите в панель **Layout** (Макет), в секцию **Page Grid** (Страница миниатюр), и измените число **Rows** (Строк) на 1 и число **Columns** (Колонок) на 3. В секции **Cell Size** (Размер ячейки) снимите галочку в окошке **Keep Square** (Квадратная ячейка). Перетащите ползунки **Left** (Левое), **Right** (Правое) и **Top** (Верхнее) секции **Margins** (Поля) примерно в 0.75", а ползунок поля **Bottom** (Нижнее) где-то в 2.75" (чтобы оставить достаточно места для **Identity Plate** (Личная надпись)). Перейдите в секцию **Cell Size** (Размер ячейки) и перетащите ползунок **Height** (Высота) примерно в 7.50", а ползунок **Width** (Ширина) не более чем в 2.20 ", что создаст очень высокие, узкие ячейки (как показано здесь). Теперь выберите три снимка и включите функцию **Identity Plate** (Личная надпись) в панели **Page** (Страница), увеличьте надпись и щелкните-и-перетащите ее так, чтобы сцентрировать под изображениями, придав вид, который вы видите здесь (я также снял галочку в окошке **Show Guides** (Показать направляющие), чтобы избавиться от отвлекающих внимание элементов).



Шаг 14:

Теперь давайте создадим макет с четырьмя панорамами в одном снимке (не обязательно использовать реальные панорамы – из любого снимка, который вы выбираете, немедленно создается имитация панорамы). Начните с установки **Rows** (Строк) в 4 и **Columns** (Колонок) в 1. Затем в секции **Margins** (Поля) установите: **Left** (Левое) и **Right** (Правое) в 0.50", а **Top** (Верхнее) где-то в 0.75-0.80". Поле **Bottom** (Нижнее) установите в 1.50". Удостоверьтесь, что снята галочка в окошке **Keep Square** (Квадратная ячейка) (в секции **Cell Size** (Размер ячейки)), затем в этой секции увеличьте **Width** (Ширина) в 7.33", а **Height** (Высота) установите в 1.81", получая низкие и широкие ячейки. Теперь установите промежуток между имитациями панорам, используя ползунок **Vertical** (По вертикали) (установите его в положение где-то 0.50"), создав макет, показанный здесь. Я продолжил и щелкнул четыре снимка о путешествии, мгновенно получив макет панорамы, который вы здесь видите.





Шаг 15:

А как создать постер, на черном фоне, с 36 изображениями в широкой (альбомной) ориентации? Легко. Начните с создания коллекции, составленной только из широких изображений. Затем зайдите в панель **Image Settings** (Установки изображения) и снимите галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения). Зайдите в панель **Layout** (Макет) и установите 1-дюймовый край вокруг всей страницы, используя ползунки секции **Margins** (Поля). Теперь установите в секции **Page Grid** (Страница миниатюр) 9 **Rows** (Строк) и 4 **Columns** (Колонок). В секции **Cell Spacing** (Интервал между ячейками) установите: ползунок **Horizontal** (По горизонтали) в 0, а ползунок **Vertical** (По вертикали) – так, чтобы сделать расстояние между снимками приблизительно в половину расстояния по горизонтали. Наконец, спуститесь в панель **Page** (Страница), установите галочку в окошке **Page Background Color** (Цвет фона страницы), затем справа от него щелкните цветной образчик и выберите черный цвет фона. Если видна белая граница, щелкните кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) и выберите печать без границ.

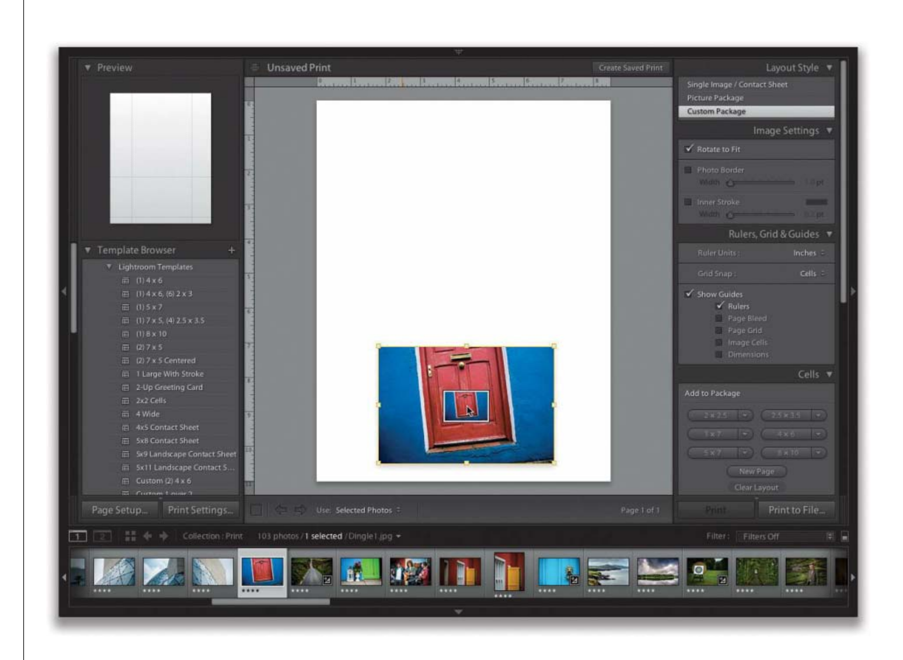


Шаг 16:

Ладно, это своего рода курьез – разделить снимок на пять отдельных узких вертикальных ячеек. Здесь рассказывается о том, как это сделать. Начните, щелкая кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) (внизу слева) и выбирая альбомную ориентацию. Затем щелкните правой кнопкой мыши снимок в панели **Filmstrip** (Кинопленка) и выберите **Create Virtual Copy** (Создать виртуальную копию). Сделайте это еще три раза, таким образом, у вас появится в общей сложности пять копий снимка. Теперь в панели **Image Settings** (Установки изображения) установите галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения), затем в панели **Layout** (Макет), в секции **Margins** (Поля), установите: 1.50" в полях **Left** (Левое) и **Right** (Правое) и 1.00" в полях **Top** (Верхнее) и **Bottom** (Нижнее). В секции **Page Grid** (Страница миниатюр) выберите 1 для **Rows** (Строк) и 5 для **Columns** (Колонок). В секции **Cell Spacing** (Интервал между ячейками) установите небольшое расстояние **Horizontal** (По горизонтали) – порядка 0.25". Затем в секции **Cell Size** (Размер ячейки) установите: **Height** (Высота) 6.50", а **Width** (Ширина) только 1.40". В панели **Page** (Страница) установите галочку в окошке **Page Background Color** (Цвет фона страницы), щелкните цветовой образчик и измените цвет фона на темно-серый. Выберите все пять снимков в **Filmstrip** (Кинопленка), затем перетащите каждое из этих пяти изображений внутри его ячейки – пока они не будут выглядеть единым изображением (как показано здесь).

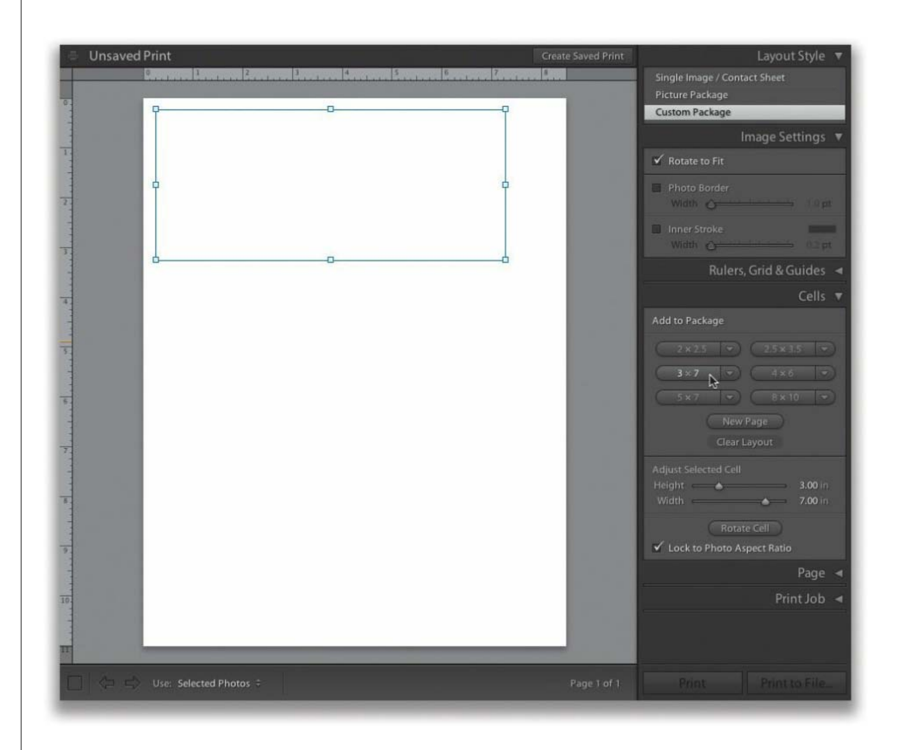
Создание пользовательских макетов печатных страниц

В Lightroom 5 Adobe предоставляет возможность уйти от структурированных макетов ячеек, свойственных предыдущим версиям, и создавать свои собственные макеты ячеек любого размера, формы и размещения, используя в модуле **Print** (Печать) стиль макета под названием **Custom Package** (Пакет пользователя). В нем вы можете создавать снимки любого размера и в любом макете, какой вы хотите, не будучи привязанными к сетке.



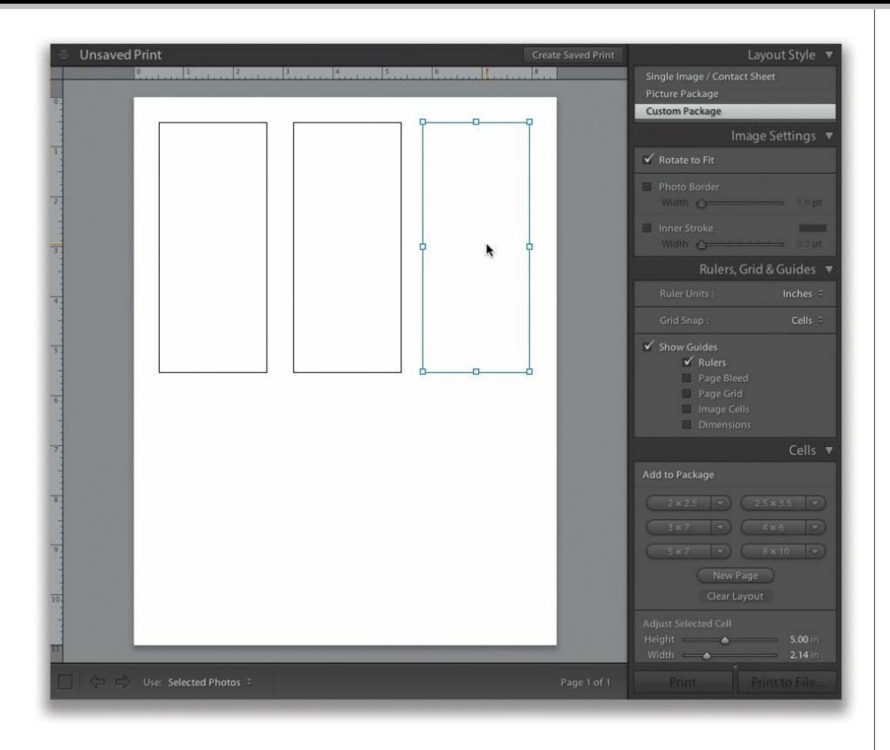
Шаг Один:

Начнем с установки галочки в окошке **Custom Package** (Пакет пользователя) в верхней панели **Layout Style** (Стиль макета). (Мы собираемся начать с нуля, поэтому, если вы видите, что в макете уже имеются какие-либо ячейки, зайдите в панель **Cells** (Ячейки) и щелкните кнопку **Clear Layout** (Очистить макет) внизу секции **Add to Package** (Добавить в пакет)). Есть два способа получить снимки на страницу. В первом нужно опуститься к панели **Filmstrip** (Кинопленка) и просто перетащить изображения прямо на страницу (как показано здесь). Изображение появляется в своей собственной ячейке, размеры которой полностью поддаются изменению, и вы можете просто перетащить один из угловых инструментов формирования размера, чтобы изменить размеры изображения (изображение, которое вы здесь видите, довольно маленькое, поэтому я изменил его размеры до заполнения страницы почти конца). По умолчанию, при этом размеры изменяются пропорционально, но если снять галочку в окошке **Lock to Photo Aspect Ratio** (Ячейки пропорционально фото) (внизу панели **Cells** (Ячейки)), то ячейки работают, как обычная ячейка с включенной функцией **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения), в которой вы можете, используя ячейку, обрезать снимок. Чуть позже это будет рассмотрено подробнее.



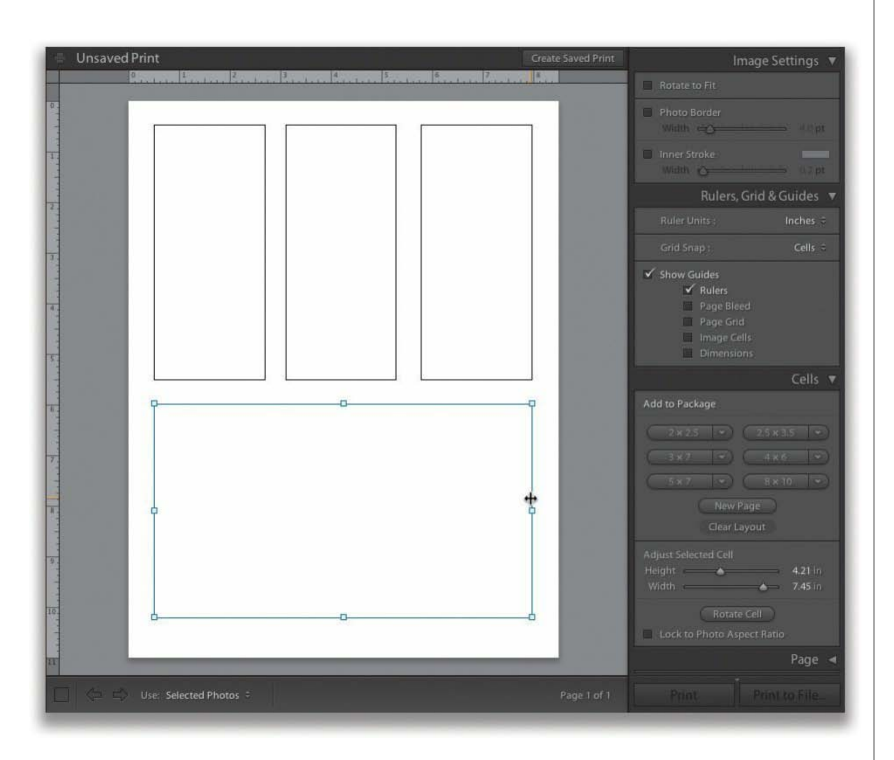
Шаг Два:

Продолжите и щелкните кнопку **Clear Layout** (Очистить макет), чтобы опробовать другой способ получения изображений в макете, который предполагает сначала создать ячейки, упорядочить их, как вам надо, а затем перетащить в них изображения. Для этого зайдите в панель **Cells** (Ячейки) и в секции **Add to Package** (Добавить в пакет) просто щелкните кнопку с размерами, которые вам нужны. Например, если вы захотели добавить ячейку 3x7", то нужно просто щелкнуть кнопку 3x7 (как показано здесь), и это создаст на странице пустую ячейку такого размера. После этого можно просто щелкнуть ячейку и перетащить ее куда угодно на странице. Как только она помещена в нужное место, можете перетащить в эту ячейку снимок из панели **Filmstrip** (Кинопленка).



Шаг Три:

Создадим макет, используя эти кнопки создания ячеек. Итак, щелкните кнопку **Clear Layout** (Очистить макет), чтобы снова начать с нуля. Щелкните кнопку 3x7 для добавления в макет широкой и низкой ячейки, но затем внизу панели щелкните кнопку **Rotate Cell** (Повернуть ячейку), чтобы сделать ячейку высокой и узкой. Эта ячейка довольно велика для страницы, но ее размеры можно изменить, захватывая любой из элементов управления размером или переходя вниз, в секцию **Adjust Selected Cell** (Размер выбранной ячейки), и выбирая любой размер, который вам нужен (в нашем случае, уменьшите значение **Height** (Высота) до 5.00"). Теперь мы должны создать еще две точно такие же ячейки, и самый быстрый способ сделать это – просто нажать-и-держать-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), затем щелкнуть ячейку и перетаскиванием вправо сделать копию. Проделайте это дважды, пока у вас не появятся три ячейки, как показано здесь, и расположите их рядом, как показано (при перетаскивании этих ячеек вы почувствуете небольшие рывки. Это следствие захвата невидимой сеткой выравнивания, которая помогает выровнять ячейки в линию. Сетку можно увидеть, заходя в панель **Rulers, Grid & Guides** (Линейки, сетка и направляющие) и устанавливая галочку в окошках **Show Guides** (Показать направляющие) и **Page Grid** (Сетка)).



Шаг Четыре:

Затем добавим в низ нашего макета изображение побольше. Щелкните кнопку 4x6, и она добавит к макету большую ячейку, но она ***у**же* ширины трех узких верхних ячеек. Прежде всего снимите галочку в окошке **Lock to Photo Aspect Ratio** (Ячейки пропорционально фото), а затем просто захватите любую точку управления и перетащите, пока эта ячейка не сделается такой же ширины, как три ячейки вверху страницы (как показано здесь). Макет создан, но прежде, чем вы начнете перетаскивать в него изображения, следует выполнить две вещи: (1) Ячейки вверху высокие и узкие, поэтому необходимо снять галочку в окошке **Lock to Photo Aspect Ratio** (Ячейки пропорционально фото). В противном случае, когда вы перетащите снимки в эти узкие ячейки, они просто развернутся до полного размера снимков. (2) Вы должны будете также снять галочку в окошке **Rotate to Fit** (Повернуть для подгонки) наверху панели **Image Settings** (Установки изображения), в результате чего широкие изображения не будут поворачиваться, чтобы вписаться в ячейку.

Шаг Пять:

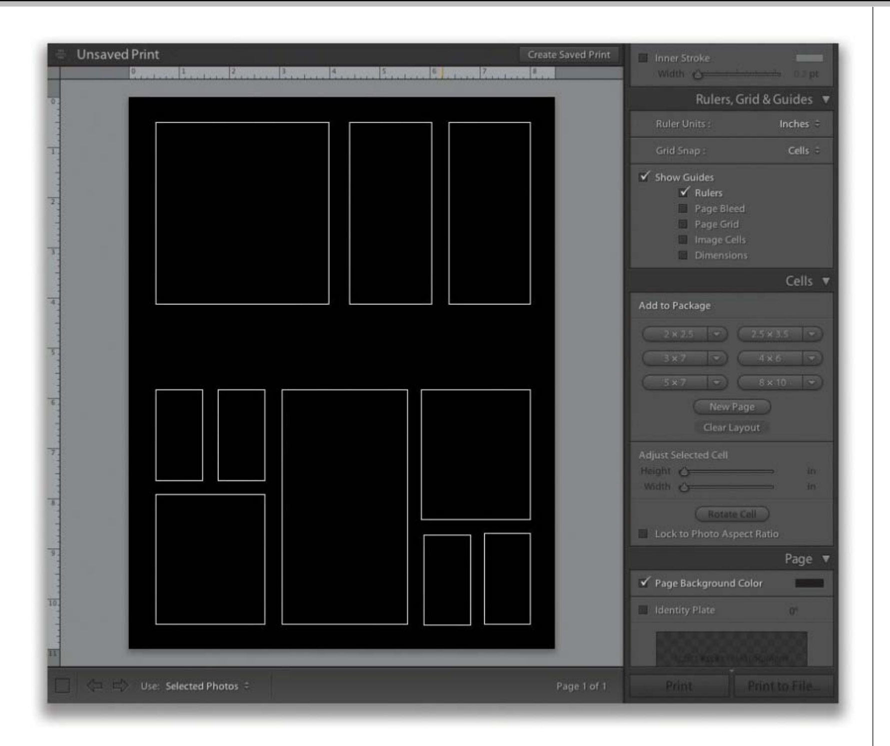
Теперь вы готовы начать перетаскивание снимков в макет. Если вы перетащили снимок, который в макете выглядит не очень хорошо, просто перетащите в ту же ячейку другой снимок, прямо поверх предыдущего. Вы можете изменить позицию снимка, если его размеры больше ячейки, нажимая-и-удерживая клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), а затем просто перетаскивая изображение влево/вправо (или вверх/вниз), и тем самым делая видимой ту часть, которую хотите показать.

Шаг Шесть:

Вы можете сформировать стек изображений, так что они будут накладываться, почти как слои в Photoshop. Давайте снова начнем с нуля, но прежде всего, щелкните кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) (внизу слева) и переключите ориентацию страницы на альбомную/ландшафтную. Теперь вернитесь в панель **Cells** (Ячейки), щелкните кнопку **Clear Layout** (Очистить макет), затем щелкните кнопку 8x10, измените размеры ячейки и поместите ее так, чтобы она покрывала большую часть страницы (как показано здесь). Теперь щелкните три раза кнопку 2x2.5, сделайте каждую ячейку немного шире (как показано здесь) и поместите их так, чтобы они накладывались на главный снимок, как показано здесь. Перетащите снимки в каждую ячейку. Вы можете переместить снимки перед или сзади каждого снимка, щелкая снимок правой кнопкой мыши и выбирая из всплывающего меню, послать снимок назад/вперед на один уровень или от начала до конца снизу доверху стека. Если вы хотите добавить белую границу вокруг изображений (как я сделал здесь), зайдите в панель **Image Settings** (Установки изображения) и установите галочку в окошке **Photo Border** (Рамка миниатюры) (чтобы лучше видеть результат, включите **Guides** (Направляющие)). Кроме того, закончив, попытайтесь переключить ориентацию страницы обратно на книжную/портретную и оцените, как она выглядит. Например, я сделал такое переключение и подумал, что результат мог бы быть хорошим макетом книги о свадьбе, так что я заменил снимки, повернул маленькие ячейки, сделал главный снимок немного шире, снял галочку в окошке **Photo Border** (Рамка миниатюры) и добавил черную обводку шириной в 3 пункта((как показано внизу справа). На это потребовалось всего лишь порядка 30 секунд. Я также повернул три маленьких ячейки, заполнив страницу главным снимком, и добавил белую обводку (как показано внизу слева).







Шаг Семь:

Окей, давайте снова начнем с нуля и создадим нечто амбициозное (в смысле макета). Снова очистите макет, затем зайдите в панель **Page** (Страница), установите галочку в окошке **Page Background Color** (Цвет фона страницы), щелкните цветной образчик и выберите черный цвет фона. Теперь зайдите в панель **Cells** (Ячейки) и удостоверьтесь, что внизу ее, в окошке **Lock to Photo Aspect Ratio** (Ячейки пропорционально фото), галочка снята, затем щелкните кнопки, чтобы добавить ряд ячеек, и измените их размеры так, чтобы макет выглядел, как показанный здесь, с промежутком между верхним и нижним наборами изображений (в который можно было бы добавить вашу **Identity Plate** (Личная надпись)).



Шаг Восемь:

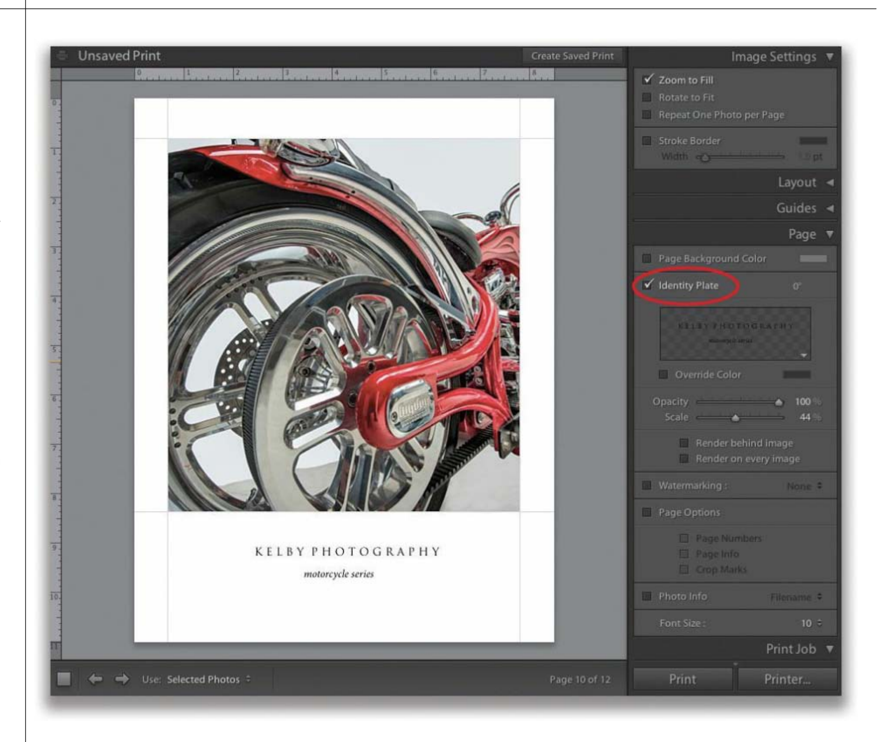
Продолжим и перетащим снимки в эти ячейки. Между прочим, узкая белая граница вокруг ячеек служит просто для того, чтобы обозначить, где располагаются границы ячейки – на самом деле, они в заключительном изображении не печатаются. Чтобы напечатать белую окантовку изображений, перейдите выше, в панель **Image Settings** (Установки изображения), и установите галочку в окошке **Inner Stroke** (Внутренняя рамка), затем щелкните цветной образчик справа и выберите белый цвет. Чтобы сформировать показанный здесь рисунок, я переключился на коллекцию снимков об авианосце и перетащил часть их в ячейки. Наконец, чтобы между группами изображений напечатать название студии, зайдите в панель **Page** (Страница) и установите галочку в окошке **Identity Plate** (Личная надпись), затем установите галочку в окошке **Override Color** (Заменить цвет), щелкните цветной образчик и выберите белый цвет как цвет личной надписи. Вы можете перетащить свою **Identity Plate** (Личная надпись) на странице куда угодно, но для этого макета просто перетащите ее в центр и на этом закончите.

Ввод текста в макеты печатных страниц

Добавлять текст к макетам печатных страниц довольно просто, и так же, как в модулях **Web** и **Slideshow** (Слайд-шоу), вы можете автоматически получить информацию о метаданных из снимков и отпечатать ее на снимке, или так же легко добавить свой собственный текст (и/или **Identity Plate** (Личная надпись)). Здесь рассказывается, что и как можно добавлять при печати.

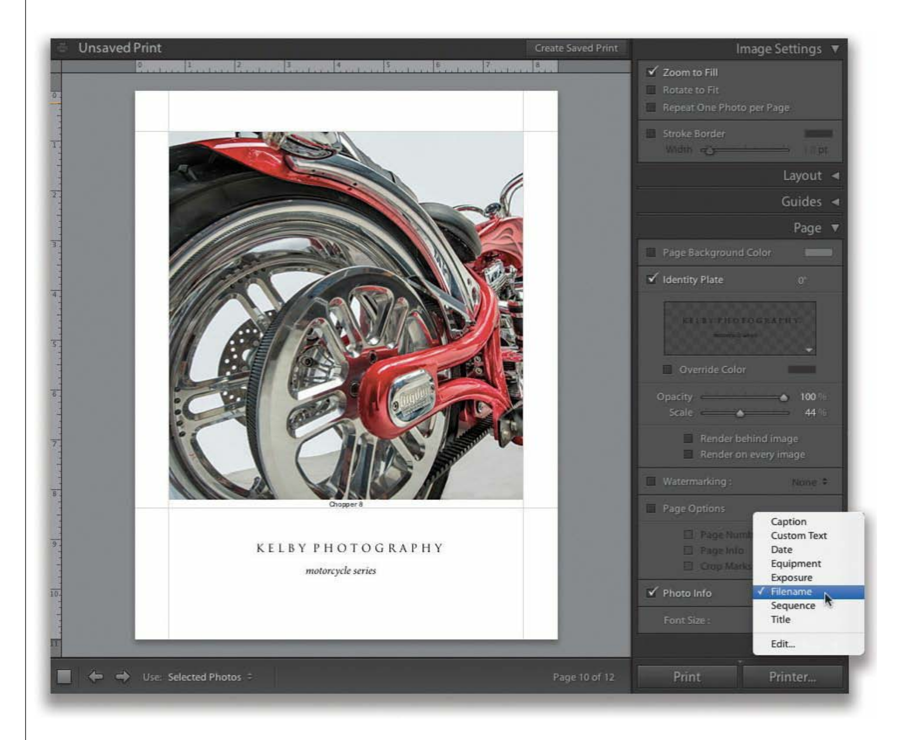
Шаг Один:

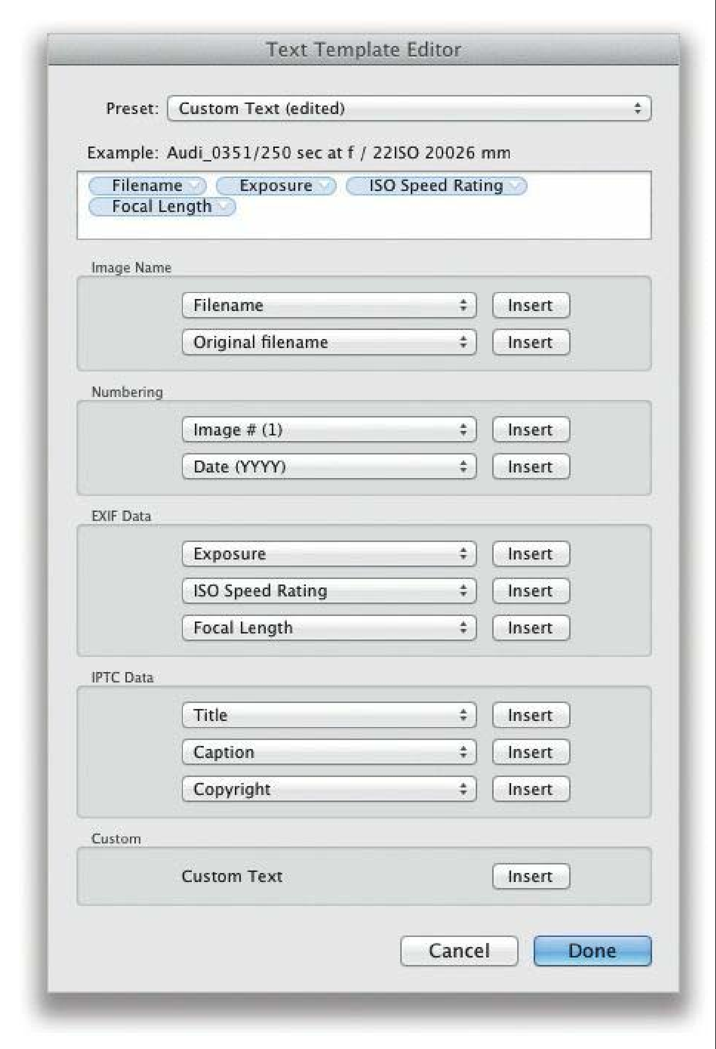
Выберите снимок, затем в панели **Template Browser** (Браузер шаблонов) выберите шаблон **Fine Art Mat** (Изобразительное искусство) и установите галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения). Самый простой способ добавить текст состоит в том, чтобы зайти в панель **Page** (Страница) и установить галочку в окошке **Identity Plate** (Личная надпись), и надпись появится на отпечатке (см. Главу 4 с информацией, как ее настроить). После появления надписи вы можете перетащить ее вправо, куда хотите (в данном случае, перетащите ее и поместите в середину пространства под снимком, как показано здесь). Вот как я получил две строки текста с разными шрифтами (Trajan Pro вверху; Minion Pro Italic внизу). Сначала введите верхнюю строку текста (я между каждой буквой вводил один пробел), затем дважды нажмите быструю клавишу **Alt+Enter** (Mac: **Option+Return**), чтобы переместить вниз две строки. Затем нажмите 20 раз клавишу "пробел" (чтобы сцентрировать текст) и напечатайте вторую строку. Потом подсветите все под первой строкой и измените шрифт. Это искусственный прием, но он работает.



Шаг Два:

Помимо добавления **Identity Plate** (Личная надпись), Lightroom может также извлечь текст из метаданных (таких, как параметры экспозиции, изготовитель и модель камеры, имя файла или подпись, которую вы добавили в модуле **Library** (Библиотека) к панели **Metadata** (Метаданные)). Это делается в панели **Page** (Страница) установкой галочки в окошке **Photo Info** (Информация фото) и выбором того, какой тип информации вы хотите показать внизу ячейки, из всплывающего меню справа (как показано здесь). Вы можете изменить размер текста в секции **Font Size** (Размер шрифта) внизу панели, но даже самый большой размер составляет всего 16 пунктов, и на крупном отпечатке текст выглядит слишком мелким.





Шаг Три:

Далее: кроме извлечения имени файла и материала метаданных, вы можете также создать свой собственный текст. (Но чтобы ввести такой текст, сначала нужно увидеть текстовое поле в нижней части панели **Page** (Страница). Его местоположение нельзя изменять, в отличие от текста **Identity Plate** (Личная надпись), что и объясняет, почему я обычно использую личную надпись вместо такого текста). Если выбрать из всплывающего меню **Photo Info** (Информация фото) опцию **Custom Text** (Заданный текст), ниже появляется текстовое поле, в котором вы можете напечатать свой пользовательский текст. Из того же всплывающего меню вы также можете выбрать опцию **Edit** (Правка) и вызвать окно **Text Template Editor** (Редактор текстового шаблона) (показанное здесь), где вы можете создать свой собственный список данных, которые Lightroom извлечет из метаданных каждого снимка и напечатает под снимком. В данном случае я решил добавить в текст имя файла, экспозицию, ISO и фокусное расстояние объектива, щелкая кнопку **Insert** (Вставить) рядом с каждым из этих полей в окне *Редактора* или выбирая значения из всплывающих меню. Я не могу представить себе, зачем кому-то мог понадобиться такой набор данных, печатаемый под снимком. Но и вы, и я знаем, что кто-то прямо сейчас читает это и думает: "Хорошо! Теперь я могу вывести данные EXIF о камере прямо на отпечаток!" Без таких людей мир был бы скучнее.



Шаг Четыре:

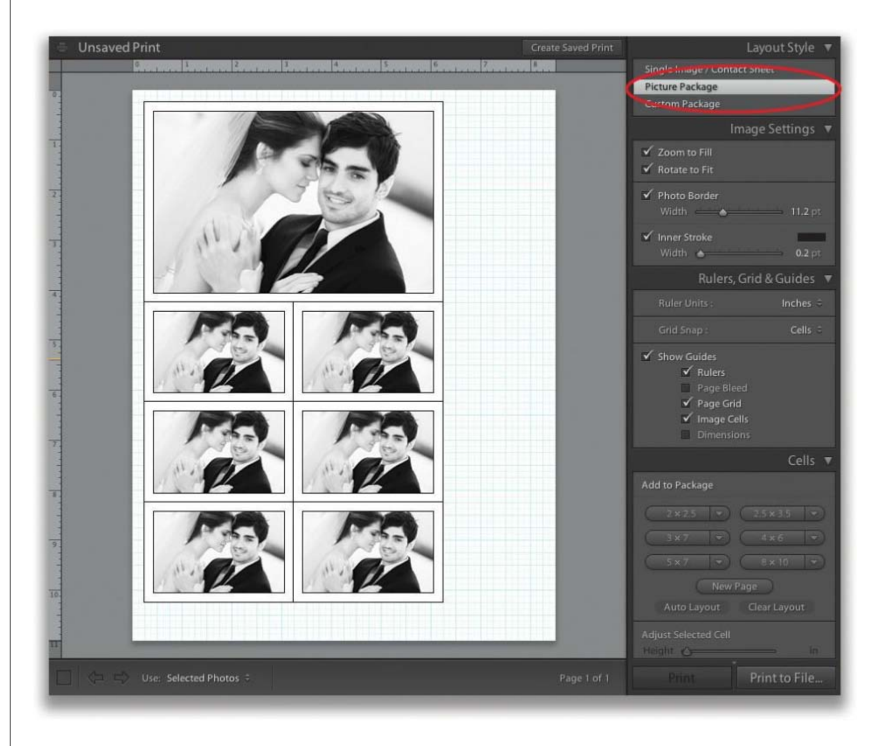
Если вы печатаете страницы фотокниги, то можете настроить Lightroom на автоматическую нумерацию страниц. В панели **Page** (Страница) установите галочку в окошке **Page Options** (Опции страницы), затем установите галочку в окошке **Page Numbers** (Номер страниц). Наконец, если вы делаете серию пробных отпечатков, то можете выбрать параметры настройки печати (включая уровень резкости, способ управления цветовым профилем и принтер), которые появляются внизу с левой стороны отпечатка (как показано здесь), при установке галочки в окошке **Page Info** (Информация страницы).

Печать нескольких снимков на одной странице

Ранее в этой главе было показано, как напечатать на странице несколько раз один и тот же снимок с одинаковыми размерами. А как напечатать один и тот же снимок разных размеров (например, снимок размером 5x7" и четыре снимка размером с бумажник)? В таком случае следует использовать функцию **Picture Package** (Пакет изображений) Lightroom.

Шаг Один:

Щелкните снимок, который вы хотите отпечатать на странице несколько раз и с разными размерами. Зайдите в панель **Template Browser** (Браузер шаблонов) в левой области боковых панелей и щелкните встроенный шаблон с именем **(1) 4x6, (6) 2x3**, который создает макет, показанный здесь. Если вы посмотрите на панель **Layout Style** (Стиль макета) вверху правой области панелей, то увидите, что выбран стиль **Picture Package** (Пакет изображений) (выделенный здесь красным овалом).



Шаг Два:

Если взглянуть на область превью в Шаге Один, можно видеть, что, по умолчанию, вокруг каждого снимка устанавливается неширокая белая рамка. Чтобы удалить ее, зайдите в панель **Image Settings** (Установки изображения) и снимите галочку в окошке **Photo Border** (Рамка миниатюры) (как показано здесь). Кроме того, по умолчанию, установлена галочка в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения), так что снимок будет немного обрезан. Если вы не хотите обрезать снимок, как здесь, снимите галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения).





Шаг Три:

Еще одна опция по умолчанию помещает черную обводку вокруг каждого изображения (вы можете управлять размером этой обводки, используя ползунок **Width** (Ширина) прямо под окошком для галочки **Inner Stroke** (Внутренняя рамка)). Чтобы удалить эту обводку, снимите галочку в окошке **Inner Stroke** (Внутренняя рамка) (как показано здесь. Вы все еще будете видеть тонкую обводку, которая разделяет изображения, но не будет напечатана). Теперь изображения вернулись к своей начальной обрезке, они располагаются непосредственно рядом друг с другом (не разделенные никакой белой границей), без черной обводки снимков. (Между прочим, если вам нравится этот макет, не забудьте сохранить его как свой собственный шаблон, щелкая кнопку **+** (знак плюс) на правом конце заголовка **Template Browser** (Браузер шаблонов)).

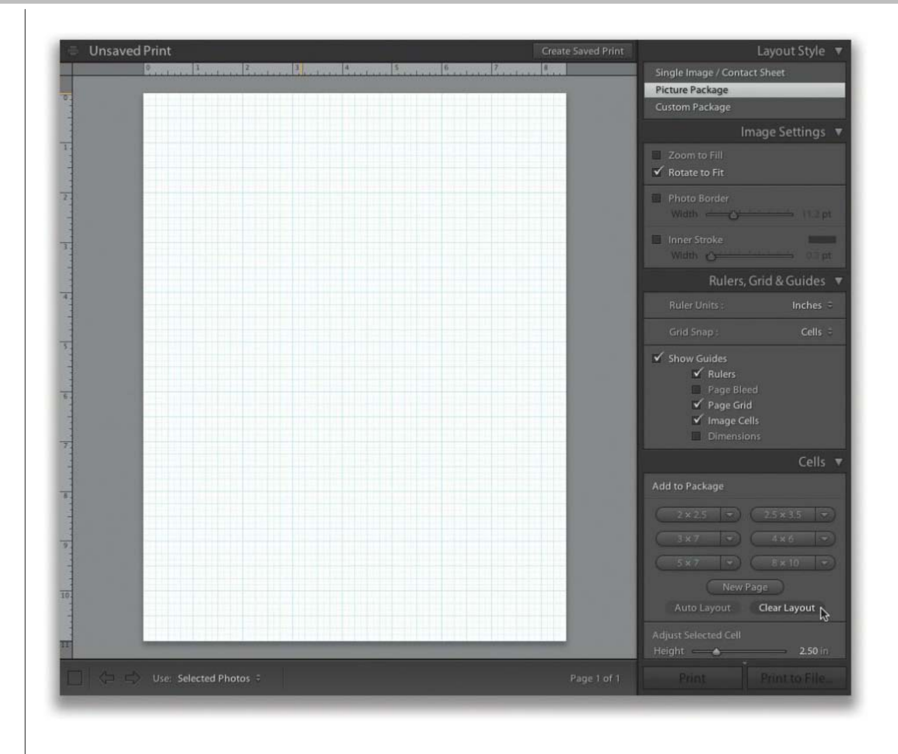


Шаг Четыре:

Снимки легко добавлять: зайдите в панель **Cells** (Ячейки) (в правой области панелей) и увидите ряд выпуклых кнопок, маркированных разными размерами. Просто щелкните любую из них, чтобы добавить в макет снимок соответствующего размера (я щелкнул кнопку 2x2.5, и это добавило новую ячейку, которая здесь выделена). Итак, вы щелкаете эти кнопки для добавления снимков к макету стиля **Picture Package** (Пакет изображений). Чтобы удалить ячейку, щелкните ее, а затем нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**).

Шаг Пять:

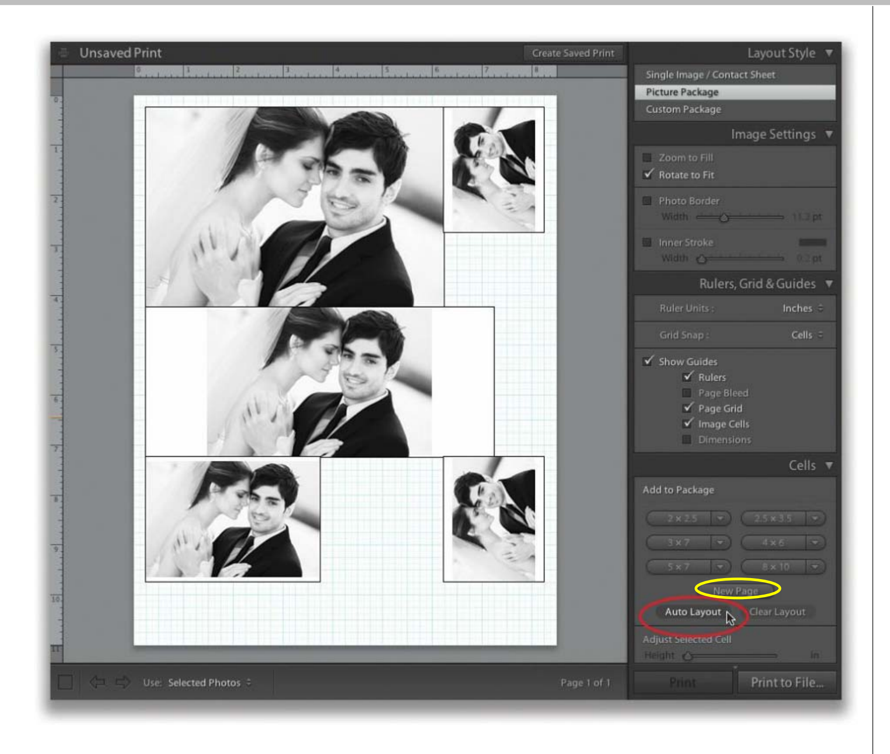
Если вы хотите создать с нуля свой собственный макет в стиле **Picture Package** (Пакет изображений), зайдите в панель **Cells** (Ячейки) и щелкните кнопку **Clear Layout** (как показано здесь), которая удаляет все ячейки и позволяет начать с нуля.



Шаг Шесть:

Теперь вы можете просто щелкать кнопки с нужными размерами ячеек, и Lightroom будет помещать ячейку на страницу всякий раз, когда вы щелкаете одну из кнопок секции **Add to Package** (Добавить в пакет) (как показано здесь). Как можно видеть, размещение снимков не всегда оптимальное для страницы с данными размерами, но Lightroom позволяет это исправить.



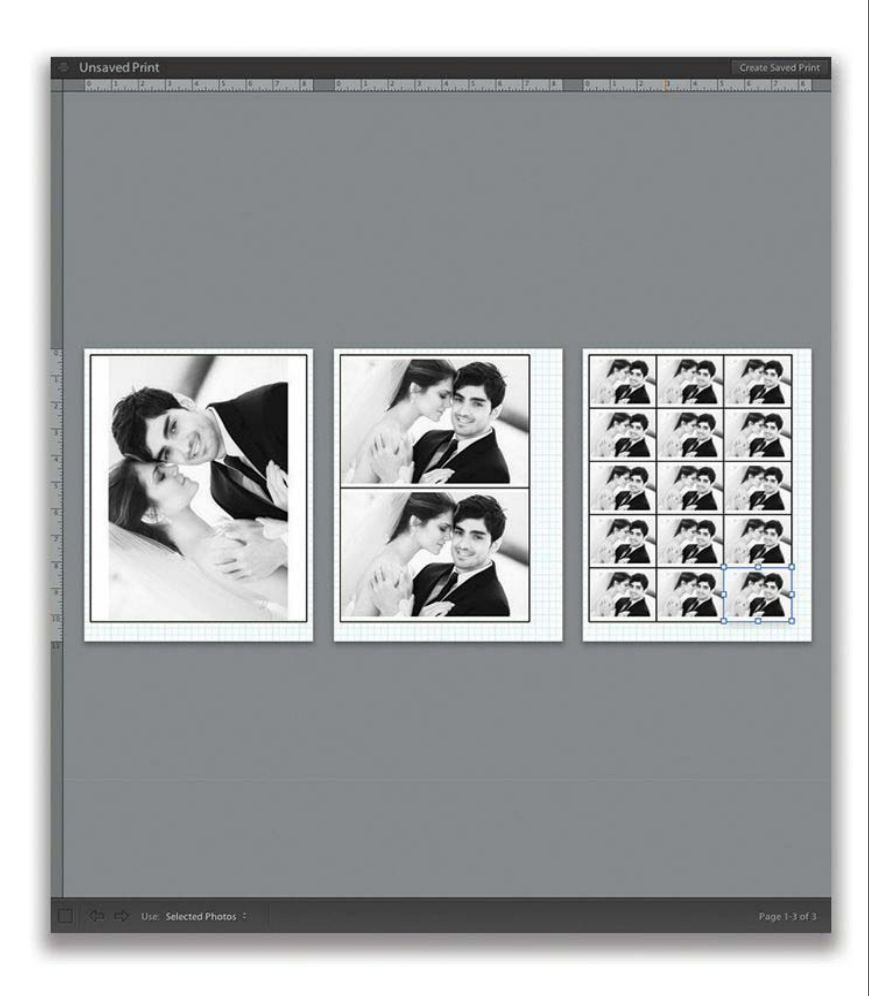


Шаг Семь:

Если вы щелкаете кнопку **Auto Layout** (Автомакетирование), расположенную под блоком кнопок **Add to Package** (Добавить в пакет) (и выделенную здесь красным овалом), она пытается автоматически разместить снимки таким образом, чтобы они более логично вписывались в печатный лист и обеспечивали размещение на нем большего числа снимков. А теперь щелкните кнопку **Clear Layout** (Очистить макет) и снова начните с нуля, чтобы я мог показать вам еще одну полезную функцию.

СОВЕТ: Копирование перетаскиванием

Чтобы дублировать ячейку, нажмите-и-удерживайте-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), а затем щелкните-и-перетащите дубликат и поместите его, куда вам надо. Если один из снимков наложится на другой снимок, то в верхнем правом углу страницы появится небольшой желтый значок предупреждения.



Шаг Восемь:

Если вы добавляете столько ячеек, что они не могут поместиться на одной странице, Lightroom автоматически добавляет новые страницы, чтобы разместить дополнительные ячейки. Например, добавьте сначала ячейку 8x10, а затем ячейку 5x7 (которая не может вписаться в ту же страницу формата писем), и автоматически создается новая страница с ячейкой 5x7. Теперь добавьте еще ячейку 5x7 (таким образом, вы получите страницу с парой ячеек одна над другой), затем добавьте ячейку 2x2.5 (которая не поместится на второй странице), и добавится еще одна страница. Довольно удобно, не так ли? (Между прочим, я думаю, что это "автоматическое выполнение очевидных вещей" является большим шагом вперед в разработке программного обеспечения. В прошлом, если что-то вроде этого происходило, появлялось диалоговое окно с вопросом типа: "Эта ячейка не может вписаться в страницу. Добавить ли дополнительную страницу?") Кроме того, если вы хотите добавить чистую страницу самостоятельно, просто щелкните кнопку **New Page** (Новая стр.), которая находится под блоком кнопок **Add to Package** (Добавить в пакет) и выделена в Шаге Семь желтым овалом.

Шаг Девять:

Чтобы удалить страницу, добавленную Lightroom, наведите курсор на страницу, которую вы хотите удалить, и в верхнем левом углу появится небольшой символ × (как показано здесь на третьей странице). Щелкните этот символ ×, и страница удалится. Затем на странице с двумя ячейками 5x7 щелкните каждую из них и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**), чтобы их удалить, а затем перейдите в панель **Image Settings** (Установки изображения) и установите галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения).

СОВЕТ: Увеличение масштаба одной страницы

Если у вас есть несколько страниц, наподобие этих, а вы хотите работать только над одной из них, можете изменить масштаб страницы, щелкая ее, а затем щелкая кнопку **Zoom Page** (Масштаб страницы) на правом конце заголовка панели **Preview** (Предпросмотр) (наверху левой области боковых панелей).



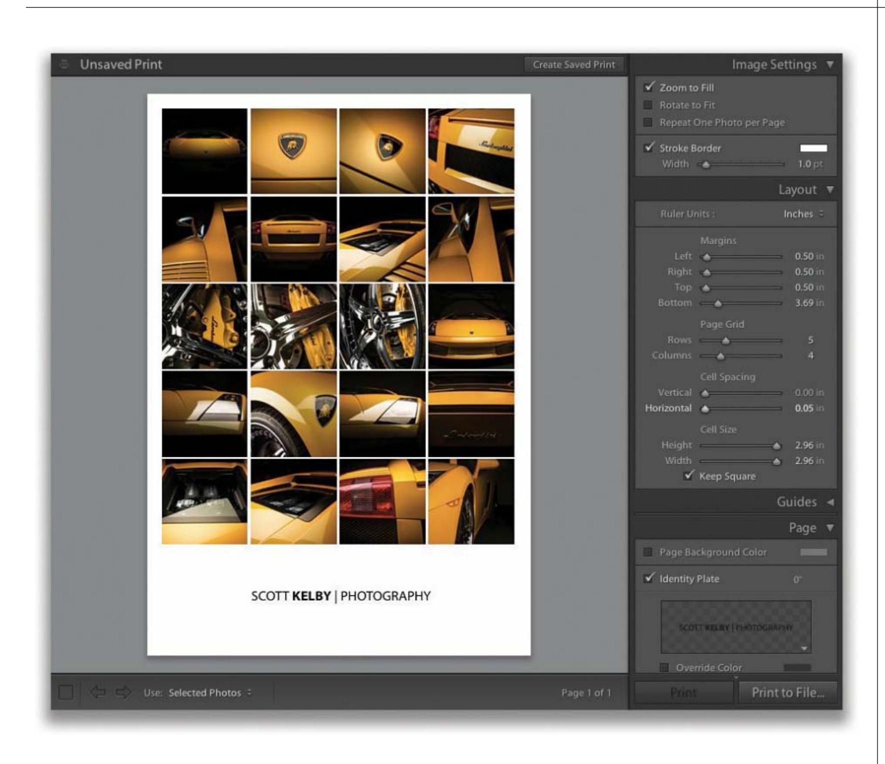
Шаг 10:

Вы можете также вручную корректировать размеры каждой ячейки (это удобный способ обрезать снимки на лету, если вы установили галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения)). Например, продолжим и добавим две ячейки 3x7 на этой второй (пока пустой) странице, которые дают широкое, низкое, обрезанное изображение. Щелкните нижнее изображение (чтобы вызвать рамку регулирования размеров ячейки), затем щелкните-и-перетащите вверх нижний квадратик, чтобы сузить ячейку (как показано здесь). Вы можете получить тот же самый эффект, перетаскивая ползунки секции **Adjust Selected Cell** (Размер выбранной ячейки), внизу панели **Cells** (Ячейки) (есть ползунки настройки и **Height** (Высота), и **Width** (Ширина)). Есть только один существенный недостаток: в ячейках разного размера невозможно иметь разные снимки – в них должен быть один и тот же снимок, повторяющийся во всех ячейках разных размеров (достаточно интересно, что функция **Picture Package** (Пакет изображений) заимствована у Photoshop, но Photoshop на самом деле позволяет использовать в своих ячейках разные снимки, а не только один повторяющийся снимок).



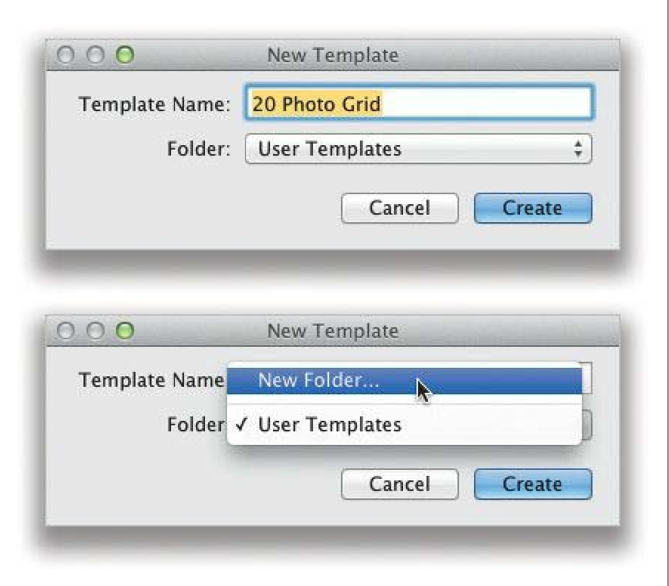
Сохранение пользовательских макетов как шаблонов

Если вы придумали макет, который вам по-настоящему нравится, и хотите иметь возможность применить его когда-либо одним щелчком, то должны сохранить его как шаблон. Но кроме возможности сохранения макета, шаблоны печати имеют большие возможности, потому что они могут помнить всё – от формата бумаги до названия принтера, параметров настройки управления цветом, степени повышения резкости – всё что угодно!



Шаг Один:

Продолжите и настройте страницу с помощью макета, который вам нравится и который вы можете сохранить как шаблон печати. Макет страницы, показанный здесь, базируется на странице размером 13x19" (вы выбираете размер страницы, щелкая кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) внизу левой области панелей). Макет использует **Page Grid** (Сетка) 5 **Rows** (Строк) и 4 **Columns** (Колонок). Ячейки квадратные (около 3 дюймов каждая), и у страницы есть граница шириной ½" слева, справа и сверху, а снизу 3.69". Я установил галочку в окошке **Stroke Border** (Рамка миниатюры) и изменил цвет окантовки на белый, а также установил галочку в окошке **Identity Plate** (Личная надпись). Кроме того, удостоверьтесь, что в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения) (в панели **Image Settings** (Установки изображения)) также установлена галочка.



Шаг Два:

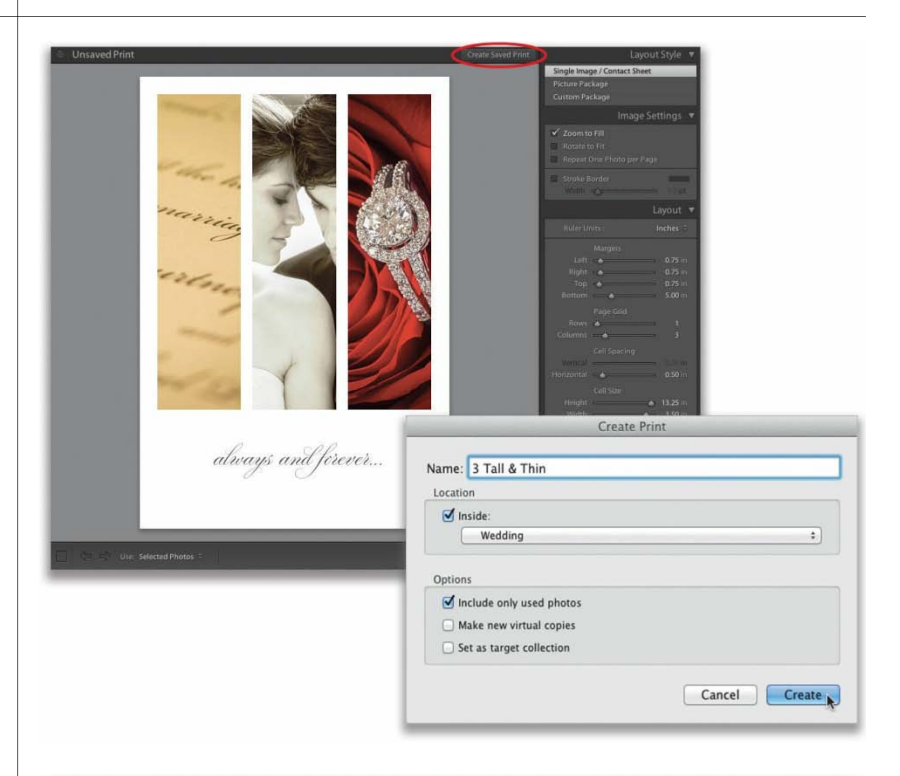
Как только будет выполнена настройка, которая вам нравится, зайдите в панель **Template Browser** (Браузер шаблонов) и щелкните кнопку **+** (знак плюс) на правом конце заголовка, чтобы вызвать диалоговое окно **New Template** (Новое Шаблон) (показанное здесь). По умолчанию, все создаваемые шаблоны сохраняются в папке под названием **User Templates** (Шаблоны пользователя) (у вас может быть столько папок шаблонов печати, сколько вам нравится, помогая организовать шаблоны, так например, у вас может быть набор шаблонов формата писем (21.5x27.5 см), набор шаблонов для листов формата 13x19", набор макетов для работы с портретами, и так далее). Чтобы создать одну из этих новых папок шаблонов, щелкните всплывающее меню **Folder** (Папка) (показанное здесь внизу) и выберите опцию **New Folder** (Новая папка). Дайте шаблону имя, щелкните кнопку **Create** (Создать), и теперь этот шаблон появится в папке, которую вы выбрали. Когда вы наведете курсор на шаблон, в панели **Preview** (Предпросмотр), вверху левой области панелей, появится превью шаблона.

Lightroom помнит последние макеты для печати

Преодолев трудности создания классного макета для печати, с правильными снимками, расположенными на странице именно там, где надо, вы не хотите потерять все это, сменив коллекцию, не так ли? Так! К счастью, можно запомнить информацию о печати, сохранив в целости всё – от размера страницы до точного макета, в соответствии с которым снимки вашей коллекции расположились на странице, и в каком порядке. (а также какие снимки на страницу не попали). Вот как это делается

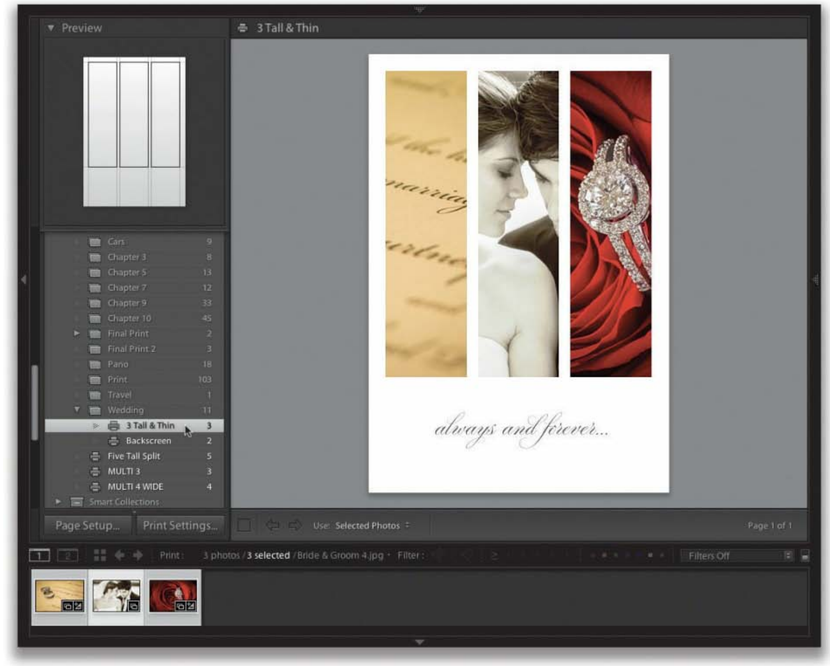
Шаг. Один:

Как только вы выполните печать и если вы довольны итоговым макетом (и все параметрами настройки вывода, включая и те, которые мы рассмотрим немного погодя), щелкните кнопку **Create Saved Print** (Создание и сохранение печати) (выделенную здесь овалом), которая находится над верхним правым углом центральной области превью. Это откроет диалоговое окно **Create Print** (Создать печать) (показанное здесь). Здесь вы сохраняете коллекцию печати. Ключевой момент здесь, тем не менее, состоит в том, чтобы удостовериться, что в окошке **Include Only Used Photos** (Включать только использ[~~уемые~~ ованные – ***А.Л.***] фото) установлена галочка. В этом случае при сохранении новой коллекции печати в ней сохраняются только те снимки, которые фактически находятся в этой печати. Кроме того, в диалоговом окне у вас есть опция включения этой новой коллекции печати в существующий набор коллекции, в какой захотите – просто установите галочку в окошке **Inside** (Внутри), а затем выберите коллекцию или набор коллекций, где вы хотели бы появления этой новой коллекции печати.



Шаг Два:

Теперь щелкните кнопку **Create** (Создать), и новая коллекция печати добавится к панели **Collections** (Коллекции) (вы сразу узнаете, что это коллекция печати, по значку в виде принтера, который будет находиться перед ее именем, справа). Вот так-то! Когда вы щелкнете эту коллекцию печати, то увидите макет как точный способ, которым он был спроектирован, с упорядоченными изображениями, готовый к выводу, со всеми настройками вывода (такими, как принтер, на котором выполнена печать, повышение резкости и параметры разрешения – и всё прочее!), даже если это происходило годом ранее. *Примечание:* Если в макете не появятся все изображения, просто зайдите в панель **Filmstrip** (Кинопленка), все их выберите – и они появятся в макете.



Создание отпечатков со встроенным задним планом

Среди множества замечательных вещей, которые может делать в Lightroom модуль **Print** (Печать), отсутствует функция, позволяющая создавать снимок со встроенным задним планом *(backscreen)* (главным элементом большинства свадебных альбомов). Поэтому мне пришлось придумать обходной путь, в котором мы используем изображение заднего плана как фон страницы, а затем помещаем перед ним на той же самой странице другое изображение, не являющееся задним планом. Сделать это легко, но как – не совсем очевидно.



Шаг Один:

Выберите снимок, который вы хотите использовать в качестве изображения заднего плана *(backscreened)*, затем создайте его виртуальную копию, нажимая быструю клавишу **Ctrl+'** (апостроф; Mac: **Command+'**). Для создания изображения заднего плана мы будем использовать эту виртуальную копию, тем самым оставляя оригинал неповрежденным. Создав виртуальную копию, зайдите в панель **Tone Curve** (Тоновая кривая) модуля **Develop** (Коррекции). Удостоверьтесь, что секция **Point Curve** (Вид кривой) имеет свернутый вид (если в этой секции находятся ползунки, а ее вид не похож на показанный здесь, просто щелкните небольшой значок **Point Curve** (Точка кривой) в нижнем правом углу панели **Tone Curve** (Тоновая кривая)) (он выделен здесь красным кружком).



Шаг Два:

Чтобы создать вид заднего плана, щелкните-и-перетащите нижнюю левую угловую точку прямо вверх вдоль левого края, примерно на ¾ расстояния до верха (новое положение точки выделено здесь красным кружком).

Шаг Три:

Это необязательный шаг, но его делают достаточно часто, чтобы и вы могли захотеть преобразовать изображение, выбранное вами для заднего плана, в черно-белое. Преимущество его в том, что создается больший контраст с изображением, которое вы помещаете поверх него. Чтобы сделать изображение черно-белым, просто зайдите в панель **HSL/Color/B&W** (HSL/Цвет/Градации серого) и щелкните прямо надпись **B&W** (Градации серого) (как показано здесь). Это всё – оно уже черно-белое. (*Примечание:* Поскольку изображение заднего плана, такого простого черно-белое преобразования достаточно. В других, более ответственных случаях, мы использовали бы технику создания высококонтрастного черно-белого изображения, описанную в Главе 4). Теперь переключитесь в модуль **Print** (Печать). Щелкните кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) и выберите страницу 8.5 x11 ″ с пейзажной ориентацией и без границ.



Шаг Четыре:

Затем щелкните опцию **Custom Package** (Пакет пользователя) в панели **Layout Style** (Стиль макета) наверху правой области панелей и прокрутите вниз эту область к панели **Cells** (Ячейки). Щелкните кнопку **Clear Layout** (Очистить макет), затем удостоверьтесь, что в окошке **Lock to Photo Aspect Ratio** (Ячейки пропорционально фото) галочка снята (снятая галочка в этом окошке позволяет при необходимости перетаскивать на страницу снимок, больший, чем ее размер). Теперь щелкните изображение заднего плана и перетащите его на страницу. Чтобы изображение заднего плана заполнило страницу, перетащите его в верхний левый угол страницы, затем захватите нижнюю правую угловую точку и перетаскивайте ее, пока изображение не заполнит всю страницу, от края до края (как показано здесь). Если изображение не делается достаточно большим, чтобы заполнить всю страницу, это означает, что вы не сняли галочку в окошке **Lock to Photo Aspect Ratio** (Ячейки пропорционально фото) в начале этого шага.





Шаг Пять:

Поместить другое изображение сверху этого изображения заднего плана на самом деле просто, но вы должны овладеть специальным трюком. Проблема состоит в том, что если вы добавляете новую ячейку (например, ячейку 2.5 x 3.5), она не появляется на той же странице, что изображение заднего плана. Вместо этого она создает новую страницу и там добавляет ячейку. Итак, что вы должны будете сделать – просто перетащите ваш полноцветный снимок в эту новую ячейку на дополнительной странице (как показано здесь). Затем перетащите ячейку на первую страницу, и она появится на изображении заднего плана (как показано в следующем шаге).



Шаг Шесть:

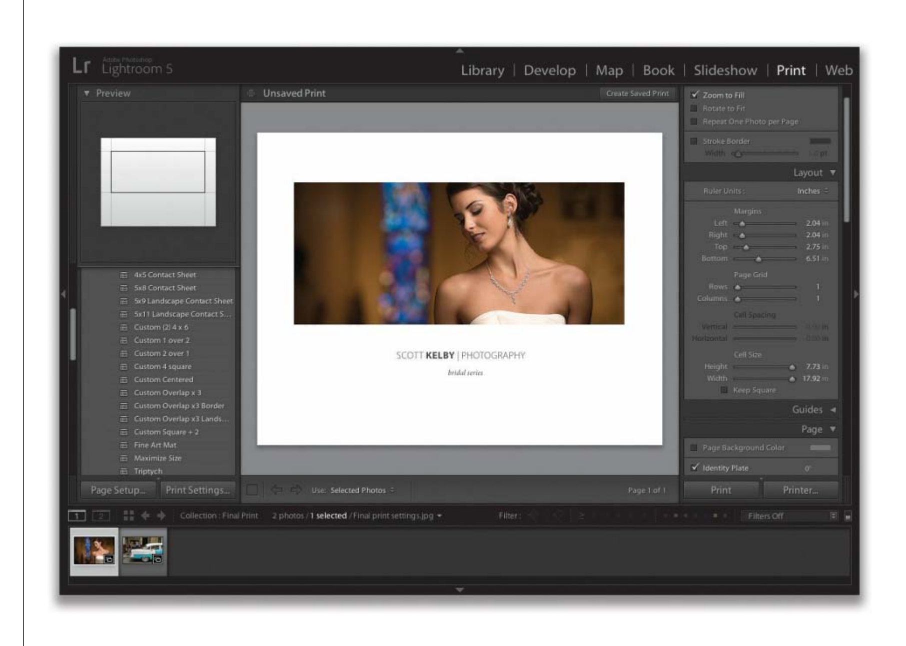
Теперь вы можете переместить это изображение, куда хотите (вы увидите, что пустая дополнительная страница все еще существует, но чтобы избавиться от нее, достаточно щелкнуть кнопку в виде кружка со значком × в верхнем левом углу). Вот итоговая страница с изображением заднего плана и поверх него вторым изображением. Я также добавил строку текста в панели **Page** (Страница) (используя **Identity Plate** (Личная надпись)) моим любимым новым свадебным шрифтом, Parfumerie Script Regular (от MyFonts.com, около 30$).

Завершающая печать и настройки управления цветом

Окончательно настроив страницу при помощи макета печати, необходимо в панели **Print Job** (Задание печати) принять ряд решений, чтобы снимки после печати выглядели наилучшим образом. Здесь рассказывается, какие кнопки следует задействовать, когда и почему. (Перевод этого раздела на PC не тестировался и выполнен формально – ***А.Л.***)

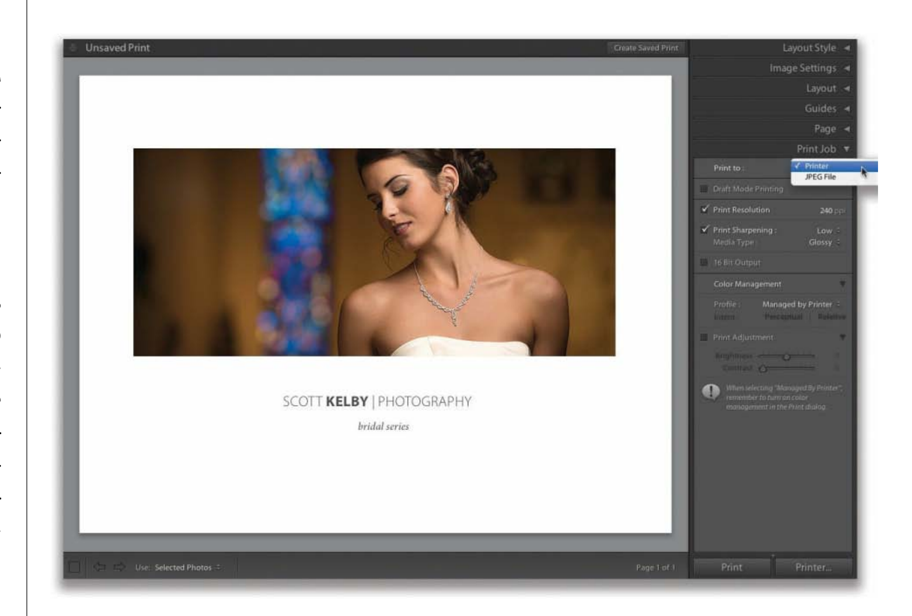
Шаг Один:

Получите макет страницы таким, чтобы он выглядел так, как вам нравится. На скриншоте, показанном здесь, я щелкнул кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) внизу левой области панелей и установил страницу в широкую (альбомную/пейзажную) ориентацию, а затем зашел в панель **Template Browser** (Браузер шаблонов) и щелкнул шаблон **Maximize Size** (Максимальный размер). В секции **Margins** (Поля) я установил следующее положение ползунков полей: **Left** (Левое) и **Right** (Правое) в 2.04", **Top** (Верхнее) в 2.75", а **Bottom** (Нижнее) в 6.51". Я также установил галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения). Наконец, под снимком я добавил **Identity Plate** (Личная надпись) (как ту, которую мы создали ранее в этой главе). Закончив с этим, самое время выбрать опции печати в панели **Print Job** (Задание печати), внизу правой области панелей.



Шаг Два:

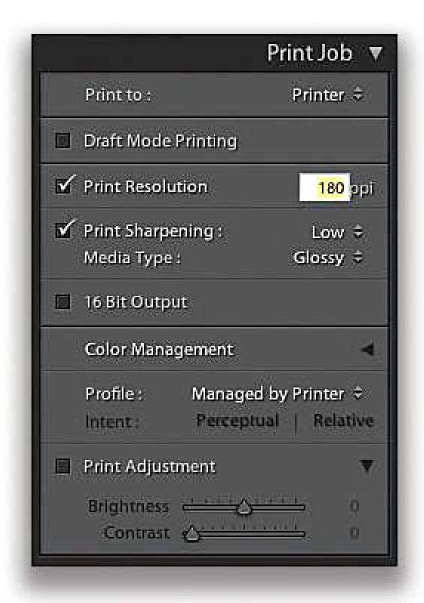
Вы можете или отпечатать изображения на своем принтере, или создать файл JPEG с высоким разрешением макета снимка (например, чтобы отправить законченную страницу в печать в фотолабораторию или послать ее по электронной почте клиенту как пробу с высоким разрешением, или использовать макет на веб-сайте, или… еще для какой-то цели). Вы производите выбор, печатать ли изображение на принтере, или сохранить его как JPEG, во всплывающем меню **Print To** (Печать), вверху справа в панели **Print Job** (Задание печати) (как показано здесь). Если выбрана опция печати в файл JPEG, нужно зайти в методический материал, приведенный далее в этой главе, для изучения подробностей того, как использовать настройки JPEG и экспортировать файл.





Шаг Три:

Рассмотрим панель **Print Job** (Задание печати) последовательно сверху вниз. Следующий элемент настройки в панели – окошко для галочки **Draft Mode Printing** (Режим черновой печати), и когда вы включаете этот режим, то жертвуете качеством печати в обмен на скорость. Поэтому вместо формирования изображения с полным разрешением отпечатается изображение JPEG для предварительного просмотра с низким разрешением, встроенным в файл таким образом, что отпечаток выходит из принтера так быстро, что глазом не успеешь моргнуть. Я рекомендую использовать этот режим только для печати листов контакта с множеством снимков. На практике, я всегда включаю этот режим, печатая листы контакта, потому что при печати страницы с изображениями миниатюр он дает прекрасные результаты – маленькие изображения выглядят резкими и четкими. Обратите внимание, что когда вы включаете **Draft Mode Printing** (Режим черновой печати), все другие опции делаются тускло-серыми и недоступными. Итак, включайте этот режим при печати листов контакта. В противном случае, оставьте его выключенным.

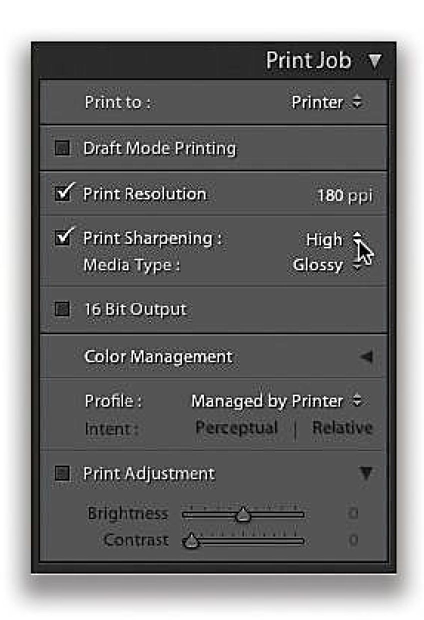


Шаг Четыре:

Удостоверьтесь, что **Draft Mode Printing** (Режим черновой печати) отключен, и выберите разрешение изображения. Если вы хотите печатать в штатном разрешении файла, то снимите галочку в окошке **Print Resolution** (Разрешение печати). В противном случае, когда вы установите галочку в этом окошке, по умолчанию разрешение составит 240 пкс/дюйм (прекрасное для большинства цветных струйных принтеров). Я использую принтеры Epson и исследовал на них разрешение, которое дает хорошие результаты для отпечатков разных размеров. Например, я использую 360 пкс/дюйм для отпечатков формата писем и меньших, 240 пкс/дюйм для отпечатков 13x19" и только 180 пкс/дюйм для отпечатков 16x 20" и больших. (Чем больше размер отпечатка, тем меньшее разрешение можно устанавливать). В данном случае я печатал на принтере Epson Stylus Pro 3880 на листе 17x22", так образом, я подсветил поле **Print Resolution** (Разрешение печати) и ввел в него 180 (как показано здесь). После чего следует нажать клавишу **Enter** (Mac: **Return**). *Примечание:* Если печать с 180 пкс/дюйм вызывает у вас сомнение, оставьте настройку по умолчанию 240 пкс/дюйм, но по крайней мере, опробуйте 180 пкс/дюйм один раз на крупном отпечатке и оцените, сможете ли увидеть разницу.

Шаг Пять:

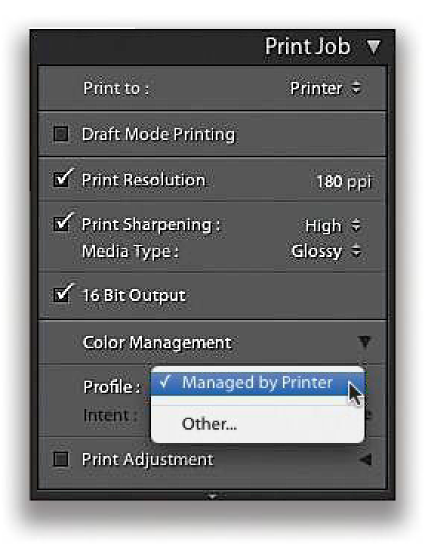
Следующий элемент – всплывающее меню с опциями **Print Sharpening** (Резкость при печати), и начиная с Lightroom 2, Adobe превратил настройку резкости в действительно мощный инструмент (управление резкостью при выводе в более ранних версиях было слишком слабым на взгляд большинства пользователей). Теперь же, когда вы сообщаете Lightroom, на каком типе бумаги печатаете и какой уровень повышения резкости вам нужен, он анализирует это, наряду с разрешением, в котором вы печатаете, и устанавливает правильное повышение резкости, позволяющее получить наилучшие результаты на выбранной бумаге и с установленным разрешением (не больше и не меньше!). Итак, установите галочку в окошке **Print Sharpening** (Резкость при печати) (я всегда включаю эту функцию при создании любого отпечатка или файла JPEG), затем выберите из всплывающего меню **Media Type** (Тип бумаги) значение **Glossy** (Глянцевый) или **Matte** (Матовый). Потом из всплывающего меню **Print Sharpening** (Резкость при печати) выберите величину повышения резкости, какую хотите (обычно я использую **High** (Высокое) для глянцевой и **Standard** (Стандарт) для такой матовой бумаги, как Velvet Fine Art от Epson). Вот и все – остальную работу делает Lightroom.



Шаг Шесть:

Следующее по направлению вниз окошко для галочки представляет еще одну функцию: 16-битная печать, которая обеспечивает расширенный динамический диапазон на принтерах, которые поддерживают 16-битную печать. (*Примечание:* На момент публикации книги (и данного перевода – ***А.Л.***), печать 16 битов в Lightroom 5 была доступна только для операционной системы Mac OS X Leopard или выше, но, конечно, всё изменится, если Adobe выпустит обновление для Windows). Итак, если вы управляете операционной системой Mac OS X Leopard или выше и у вас есть такой 16-битный принтер, как ряд новых принтеров Canon (или если вы загрузили 16-битный драйвер принтера, такого как принтеры Epson, выпущенные в начале 2008 года, который превращает обычный принтер в 16-битный), тогда необходимо установить галочку в окошке **16 Bit Output** (16-битный вывод) (как показано здесь).





Шаг Семь:

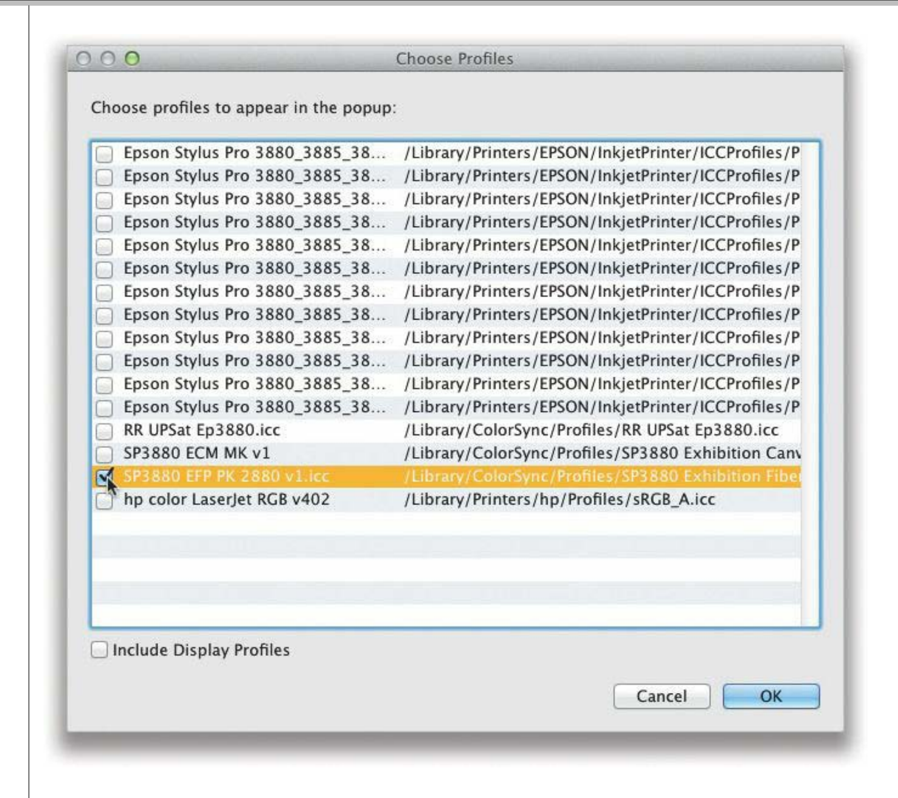
Теперь самое время установить опции **Color Management** (Управление цветом): для согласования того, что вы видите на экране, и того, что выходит из принтера. (Между прочим, если у вас есть возможность, прежде всего откалибруйте монитор при помощи аппаратного калибратора. Без калиброванного монитора результаты будут непредсказуемы. Более подробно об этом немного погодя). Здесь следует установить только две вещи: (1) выбрать профиль своего принтера, и (2) выбрать схему формирования цветовоспроизведения изображения. В секции **Profile** (Профиль) настройка по умолчанию – **Managed by Printer** (Управляется принтером) (как показано здесь), что означает то, что написано: ваш принтер управляет работой печати. Этот выбор раньше считался слишком невозможным, чтобы быть предметом обсуждения, но сегодняшние принтеры настолько совершенны, что теперь вы действительно получаете приличные результаты, если оставляете настройку **Managed by Printer** (Управляется принтером) (но если вы стремитесь к результатам "лучшим, чем приличные", продолжайте чтение).

Шаг Восемь:

Вы улучшите вид отпечатков, назначая пользовательский профиль принтера/бумаги. Чтобы сделать это, прежде всего зайдите на веб-сайт компании, производящей бумагу, на которой вы собираетесь печатать. На их сайте найдите профили цвета ICC, которые можно свободно загрузить и которые точно соответствуют (a) бумаге, на которой вы собираетесь печатать, и (b) модели принтера, на котором вы собираетесь печатать. В данном случае я печатал на принтере Epson Stylus Pro 3880 и бумаге Exhibition Fiber Paper от Epson. Итак, я зашел на веб-сайт Epson и в разделе Drivers & Support for Printers & All in Ones нашел 3880 downloads для Macintosh. Наверху этой страницы я щелкнул ICC Profile Downloads, затем щелкнул кнопку Download Now для Exhibition Fiber Paper под Stylus Pro 3880 и установил свободный цветовой профиль для своего принтера. На Mac распакованный файл должен быть помещен в папку Library/ColorSync/Profiles. В Windows Vista или новее, щелкните распакованный файл правой кнопкой мыши и выберите **Install Profile** *(Инсталлировать профиль).*

Шаг Девять:

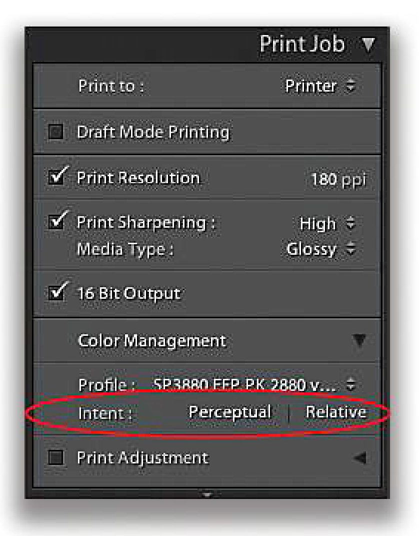
Установив цветовой профиль, щелкните-и-держите-нажатой кнопку мыши на всплывающем меню **Profile** (Профиль) (правее надписи **Managed by Printer** (Управляется принтером)), и выберите опцию **Other** (Другой). Это вызывает диалоговое окно (показанное здесь) со списком всех цветовых профилей, установленных на вашем компьютере. Просмотрите список и найдите профили бумаги для своего принтера, затем найдите один или несколько профилей для одной или нескольких бумаг, на которой (-ых) вы обычно печатаете (в моем случае, я нашел Epson Exhibition Fiber Paper, или сокращенно EFP, для Epson Stylus Pro 3880), а затем установите галочку в окошке рядом с этой бумагой (-ами) (как показано здесь). Найдя свой профиль (-и), щелкните **OK** для добавления к всплывающему меню.



Шаг 10:

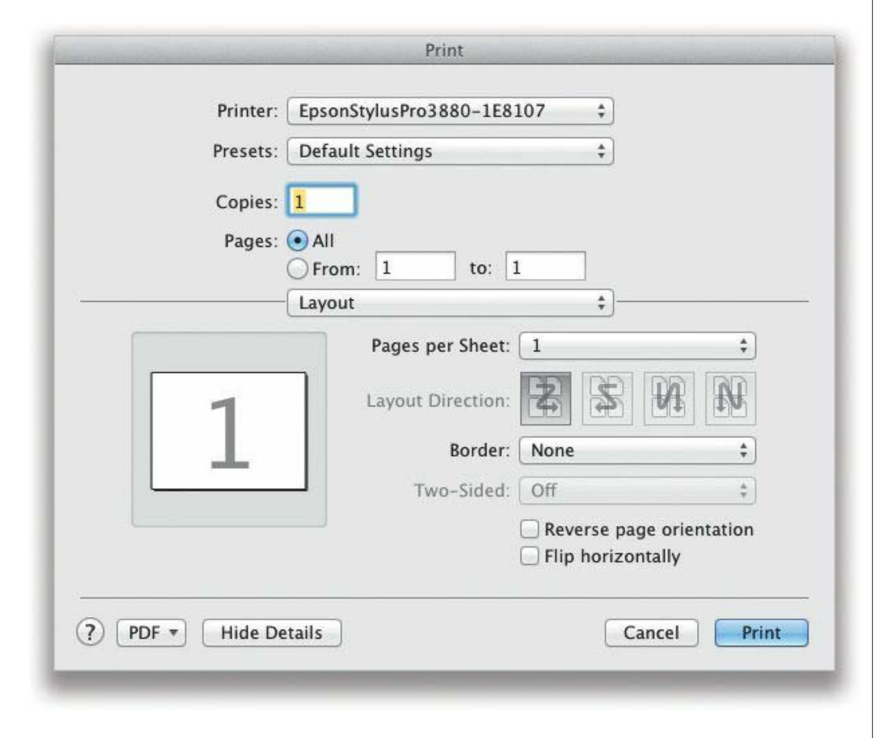
Возвратитесь к упомянутому выше всплывающему меню **Profile** (Профиль) в панели **Print Job** (Задание печати), и вы увидите, что цветовой профиль для вашего принтера теперь доступен как одна из опций этого меню (как показано здесь). Выберите свой цветовой профиль из этого всплывающего меню (если он еще не выбран; в моем случае я выбрал опцию SP3880 EFP PK 2880v1.icc, как показано здесь, которая является "секретным кодом" фирмы Epson для Stylus Pro 3880, Exhibition Fiber Paper, PK, 2880 dpi – точек на дюйм). Теперь вы настроили Lightroom, так что он точно знает, как обращаться с цветом при печати на данном принтере и на бумаге конкретного типа. Этот шаг является действительно ключевым для получения качественных отпечатков, к которым мы стремимся, потому что по большому счету, это всё, что должно касаться печати.





Шаг 11:

Рядом с опцией **Intent** (Вариант) есть две опции: (a) **Perceptual** (Перцепционный) и (b) **Relative** (Относительный). Теоретически, опция **Perceptual** (Перцепционный) может дать более приятную печать, потому что она поддерживает цветовые соотношения, но не обязательно в точности с теми тонами, что вы видите на экране. Опция **Relative** (Относительный) может обеспечить более точную интерпретацию цветов снимка, но итоговый цвет вам может не понравиться. Итак, какой вариант правильный? Тот, который выглядит лучшим на вашем собственном принтере. Вариант **Relative** (Относительный), вероятно – используемый чаще, но лично я обычно выбираю вариант **Perceptual** (Перцепционный), потому что мой стиль – использование богатых, насыщенных цветов, и кажется, вариант **Perceptual** (Перцепционный) дает лучшие цвета на моем конкретном принтере. Итак, какой вариант следует выбирать? Лучший способ узнать, какой вариант выглядит лучше на вашем принтере, состоит в том, чтобы напечатать несколько пробных отпечатков каждого снимка: один, выбрав **Perceptual** (Перцепционный), и один, выбрав **Relative** (Относительный) – и когда отпечатки выйдут, вы сразу же увидите, какой вариант работает лучше на вашем принтере. Последнюю опцию, **Print Adjustment** (Настройка печати), мы опишем после того, как вы сделаете свой первый отпечаток.

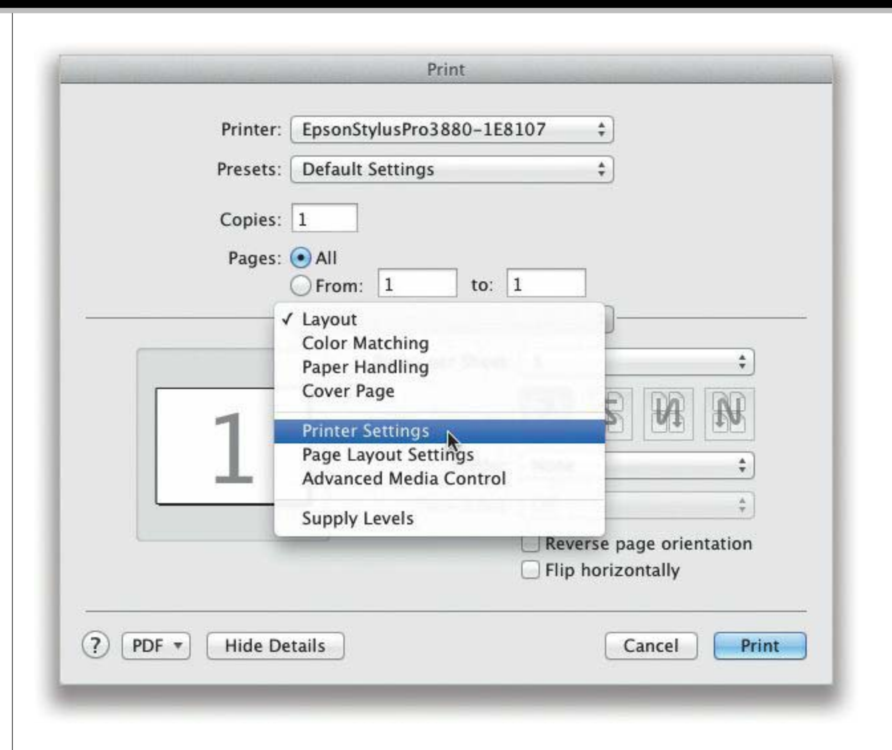


Шаг 12:

Теперь самое время щелкнуть кнопку **Print** (Печать) внизу правой области панелей. Это вызовет диалоговое окно **Print** (Печать) (показанное здесь. Если вы используете Mac и видите маленькое диалоговое окно с двумя всплывающими меню, а не большое, показанное здесь, щелкните небольшую кнопку в виде стрелки справа от всплывающего меню **Printer** (Принтер), чтобы развернуть диалоговое окно до его полного размера, более похожего на показанное здесь окно).

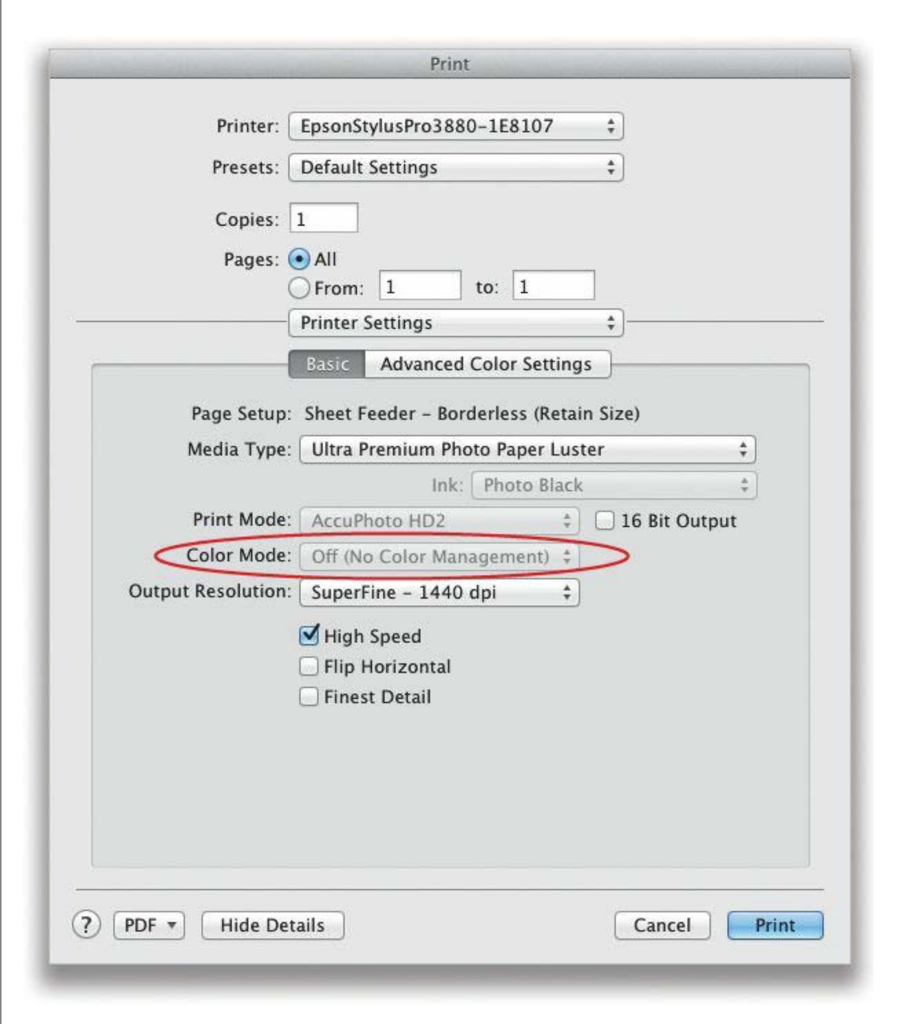
Шаг 13:

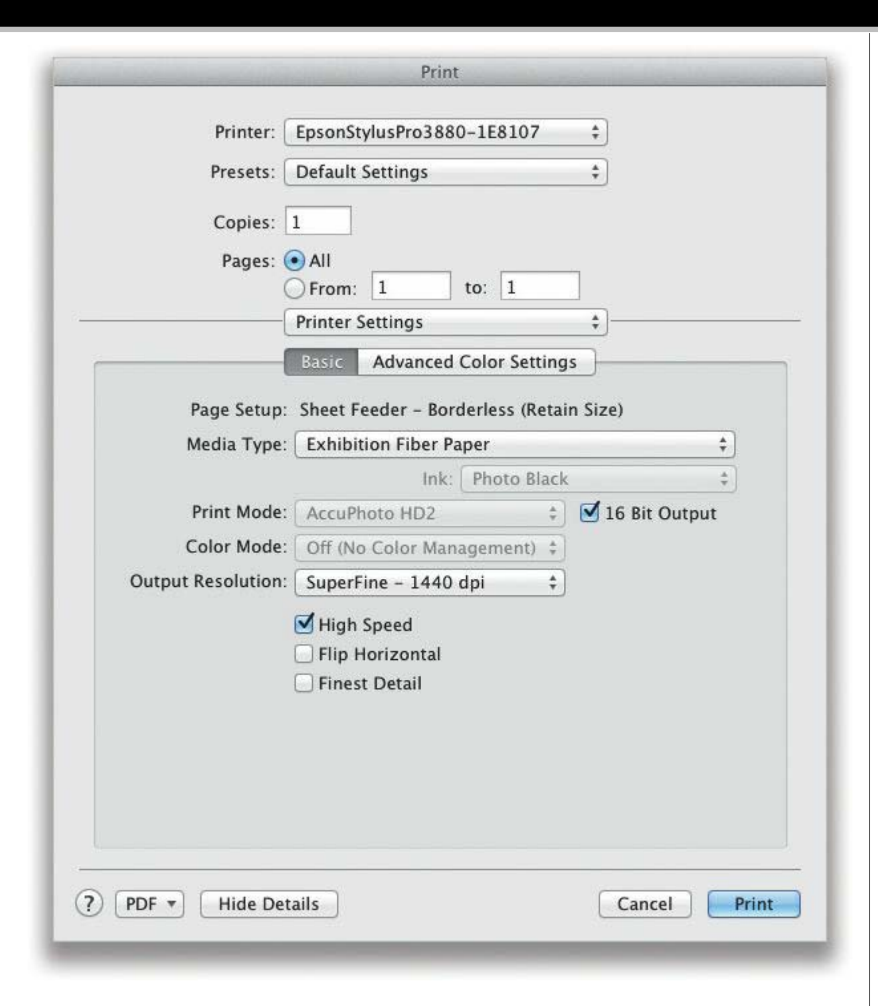
Щелкните-и-держите нажатой всплывающее меню в главной секции диалогового окна и выберите **Printer Settings** (Настройки принтера) (как показано здесь). Между прочим, часть этого диалогового окна, которое контролирует управление цветами принтера и опции всплывающего меню, может быть иной, в зависимости от принтера, так что, если окно не точно такое, как это, не следует волноваться. Работая на PC, вместо этого щелкните кнопку **Properties** рядом с **Printer Name** – именем принтера.



Шаг 14:

После выбора опции **Printer Settings** (Настройки принтера), в **Color Mode** (Режим цвет), вероятно, будет включено управление цветом вашим принтером. Раз вы установили, что цветом управляет Lightroom, нельзя допустить, чтобы принтер также управлял цветом, потому что когда запускаются две системы управления цветом, результат непредсказуем. Поэтому выберите из всплывающего меню опцию **Off (No Color Management)** *(Управление цветом отключено)* (как показано здесь). На PC (по-разному, в зависимости от принтера), в секции **Media Settings**, выбрав **Mode**, щелкните радио-кнопку **Custom** и из всплывающего меню выберите **Off (No Color Management)** *(Управление цветом отключено)*. Здесь, у моего, галочка в окошке была автоматически снята, окрашена в тусклый серый цвет и недоступна, так что я ее установить не мог.







Шаг 15:

Далее, также в секции **Printer Settings** *(Настройки принтера)* (или **Media Settings** на PC) диалогового окна **Print** (Печать) (опять-таки, всплывающие меню могут быть другими, а на PC они будут в диалоговом окне **Properties** для принтера), для **Media Type** из всплывающего меню выберите точно ту бумагу, на которой будет делаться печать (как показано здесь, где я выбрал Exhibition Fiber Paper).

Шаг 16:

В той же секции **Printer Settings** *(Настройки принтера)*, для параметра **Output Resolution** *(Разрешение печати)*, выберите опцию **SuperFine – 1440 dpi** и снимите галочку в окошке **High Speed** *(Высокая скорость)* (если она установлена. Как показано в предыдущем шаге. Опять же, это необходимо в случае печати на принтере Epson при использовании бумаги Epson. Если у вас нет принтера Epson… кстати, а почему? Просто шучу – если у вас нет принтера Epson, вы, вероятно, не используете бумагу Epson, таким образом, для **Print Quality** *(Качество печати)* выберите то, которое в наибольшей степени соответствует бумаге, на которой вы печатаете). Установите галочку в окошке **16-bit Output**, если вы используете 16-битную печать. На PC, для **Print Quality** *(Качество печати)* из всплывающего меню выберите **Quality Options** *(Опции печати)*. В открывшемся диалоговом окне **Quality Options** *(Опции печати)* вы можете снять галочку в окошке **High Speed** *(Высокая скорость)* и выбрать **Print Quality** *(Качество печати)* при помощи ползунка **Speed** *(Скорость)*. После чего расслабьтесь и наблюдайте, как один или несколько великолепных отпечатков плавно выходят из вашего принтера. Пока все идет, как надо.

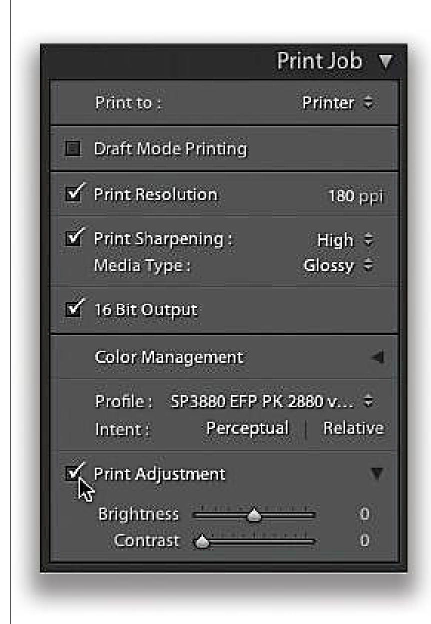
Шаг 17:

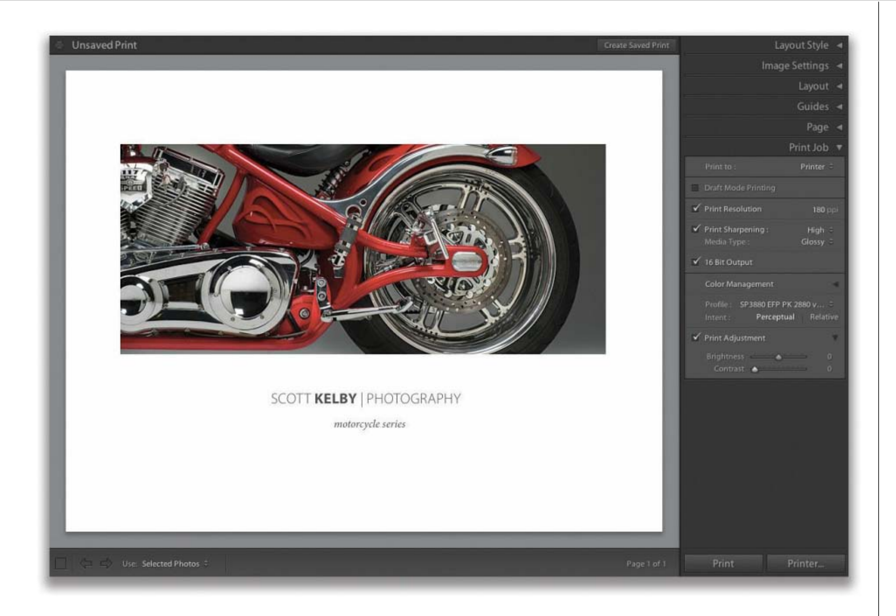
Как только отпечаток выйдет из принтера, нужно внимательно проверить, соответствует ли то, что мы держим в руках, тому, что видим на экране. Если вы использовали аппаратный калибратор монитора и следовали всем инструкциям вплоть до этого момента, загружая профили принтера и бумаги, цвета отпечатка должны выглядеть хорошо. Если цвета далеки от тех, что на экране, первое, что я бы предположил – монитор не откалиброван. Я использую калибратор Spyder4 Elite Datacolor (показанный здесь), который очень прост в работе. Вы помещаете его на монитор, запускаете программное обеспечение, выбираете режим *easy-you-do-it-all-automatically-for-me* (автоматический) (это не специфицированное название режима), и приблизительно через четыре минуты монитор откалиброван. Это настолько критичный шаг в получении правильных цветов, что без калибровки аппаратными средствами у вас мало шансов на получение соответствия цветов на мониторе и отпечатке.



Шаг 18:

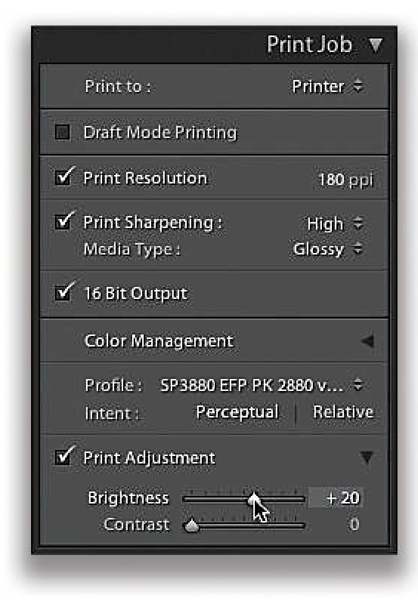
Если вы использовали аппаратный калибратор и следовали инструкциям этого раздела книги, цвета должны быть очень точными (а если это не так, вернитесь назад, на страницу 200 раздела о "мягкой" цветопробе), но есть еще одна проблема печати, с которой вы, вероятно, столкнетесь. Соответствие цветов, вероятно, будет чертовски хорошим, но я предположу, что отпечаток, который вы сейчас держите в руках, значительно темнее, чем тот, который вы видите на экране. Главная причина в том, что до этого момента вы видели изображение на очень ярком мониторе, как бы с задней подсветкой, но теперь, на отпечатке, изображение не подсвечено – оно просто находится на печатной странице (вообразите, как будет выглядеть объект с задней подсветкой, если вы отключите контражурное освещение. Именно такое изображение вы держите в руках). К счастью, Adobe в Lightroom 4 создал средства решения этой проблемы, добавив внизу панели **Print Job** (Задание печати) опции **Print Adjustment** (Настройка печати) (показанные здесь).





Шаг 19:

В прежних версиях Lightroom, мы преднамеренно продвигали бы вперед ползунок **Brightness** (Яркость) непосредственно перед печатью, пока отпечаток не выглядел бы столь же ярким, как на мониторе (я для принтера Epson должен был продвигать ползунок на 20 %). Проблема в том, что при этом фактически вносилась корректировка в изображение, так что, если бы вы захотели использовать изображение где-то в другом месте (например, в веб-галерее или в журнале), то должны были бы каждый раз корректировать изображение повторно. Теперь же, если на этапе печати мы нуждаемся в небольшой коррекции яркости или контраста, то можем (в большинстве случаев) оставлять изображение без изменений и использовать ползунки новой секции **Print Adjustment** (Настройка печати) так, чтобы более ярким или контрастным стал только отпечаток, фактически не изменяя файл.

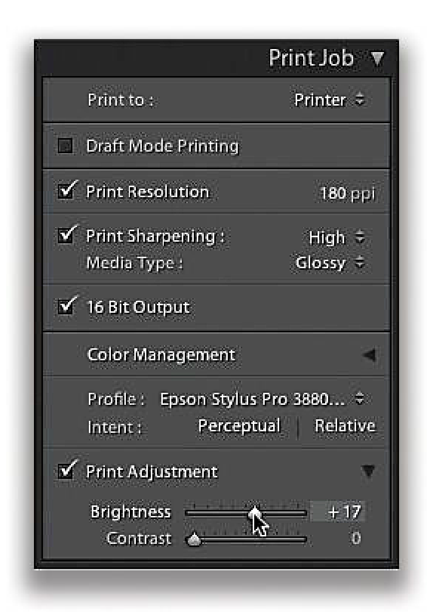


Шаг 20:

Давайте начнем с параметра **Brightness** (Яркость). Как узнать, насколько ее увеличивать? (Мне никогда не приходилось ее уменьшать. Ни разу). Вы делаете пробный отпечаток. На самом деле, нужно делать пробные отпечатки, пока перемещения ползунков **Brightness** (Яркость) и **Contrast** (Контраст) не приведут к результатам, которые отображает экран (их можно сравнивать, только когда изображение напечатано). Хорошо то, что пробные отпечатки не обязательно делать на большом дорогом листе бумаги 16x20" – это может быть маленький отпечаток 4x6". Как только вы получите на руки пробный отпечаток, сравните его яркость с той, которую вы видите на экране. Если изображение слишком темное (а я полагаю, что так оно и будет), увеличьте яркость ползунком **Brightness** (Яркость), возможно, до 20, и сделайте следующий пробный отпечаток, а затем сделайте выводы.

Шаг 21:

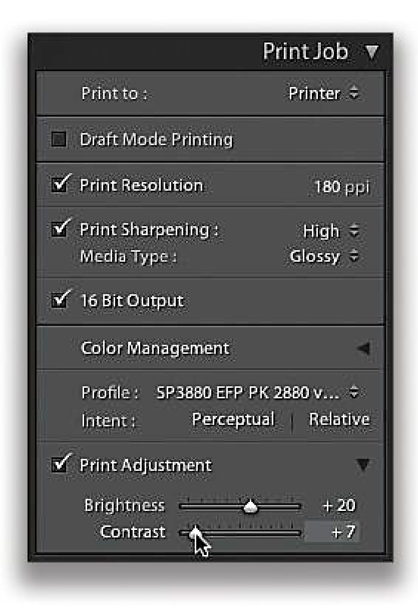
Между прочим, вам, вероятно, придется корректировать значение **Brightness** (Яркость) на небольшую величину в ту или другую сторону, но после быстрого получения всего нескольких пробных отпечатков вы будете знать величину коррекции для профиля бумаги и принтера, которые выбраны, и будете использовать эту же настройку каждый раз, когда печатаете на такой бумаге и принтере (если только вы не изменяете тип бумаги, как я сделал здесь, потому что разная бумага показывает яркость по-разному, так что придется также сделать пробу и для этой бумаги). К счастью, это придется сделать только один раз, потому что, как только вы узнаёте, какая должна быть настройка **Brightness** (Яркость)... остальное вам известно.



Шаг 22:

Что касается ползунка **Contrast** (Контраст), вы используете его таким же образом, но конечно, только если отпечаток изображения выглядит не имеющим объема и контраста. Перетащите ползунок вправо для добавления контраста по отношению к экранному изображению, но опять же, необходимо сделать пробный отпечаток, чтобы увидеть и оценить эффект, так как экранное превью этого ползунка также отсутствует.

Примечание: Эти два ползунка обеспечивают незначительную коррекцию как контраста, так и яркости. Если этих двух ползунков недостаточно, чтобы получить нужное соответствие (или если есть проблема с цветом), перейдите на страницу 202 для получения больших подробностей о подготовке изображений к печати и использовании "мягкой" цветопробы (которая сохраняет затраты на бумагу и чернила).



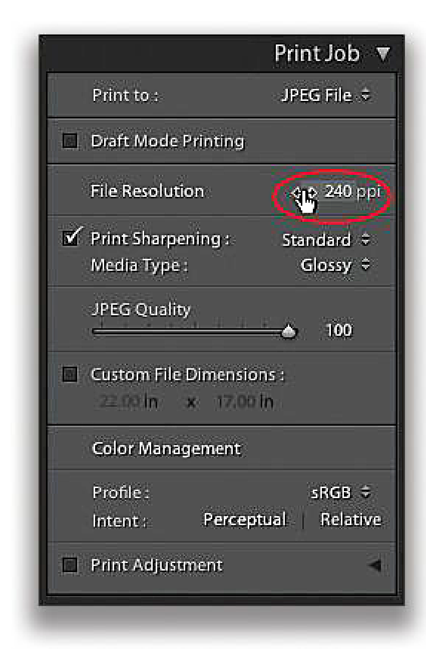
Сохранение макета печати как файла формата JPEG

Вы можете сохранить любой из макетов печати как файл JPEG, в результате можете отправлять их фотолабораторию или отпечатать иным способом, или послать их клиенту по электронной почте, или сделать с ними еще дюжину разных вещей. Здесь рассказывается о том, как делается сохранение.



Шаг Один:

Выполнив все настройки макета, перейдите в панель **Print Job** (Задание печати) (в правой области панелей) и из всплывающего меню **Print To** (Вывод) (вверху справа панели), выберите опцию **JPEG File** (в файл JPEG) (как показано здесь).

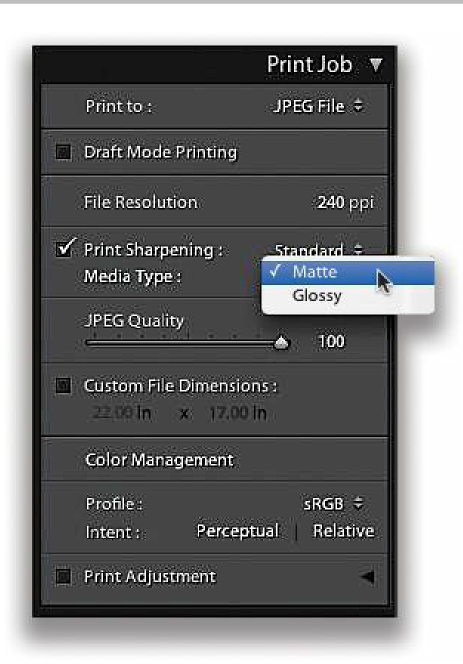


Шаг Два:

Когда вы устанавливаете опцию печати макета в JPEG, появляется новый набор функций. Прежде всего, не обращайте внимания на окошко для галочки **Draft Mode Printing** (Режим черновой печати) (оно служит только для реальной печати листов контакта, полных маленьких миниатюр). Величина **File Resolution** (Разрешение) по умолчанию 300 пкс/дюйм, но если вы хотите изменить ее, переместите курсор прямо на поле **File Resolution** (Разрешение) (300), и курсор изменится на "динамический ползунок" (в виде пальца с двумя стрелками, как показано здесь). Теперь вы можете щелкнуть-и-перетащить его влево для уменьшения разрешения или вправо для увеличения.

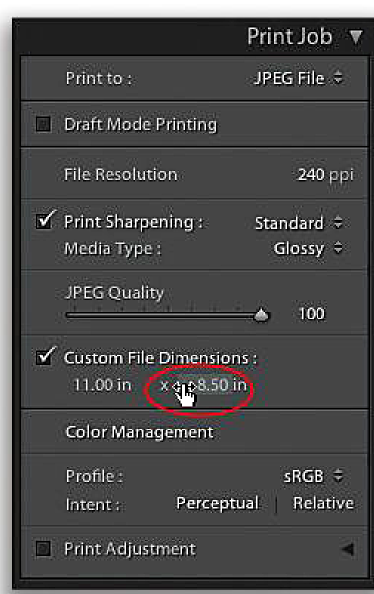
Шаг Три:

Затем следует секция с всплывающим меню **Print Sharpening** (Резкость при печати). Здесь вы указываете Lightroom, на бумаге какого типа будет выполняться печать – **Matte** (Матовая) или **Glossy** (Глянцевая), и какую **Print Sharpening** (Резкость при печати) вы хотели бы применить – (**Low** (Низкая), **Standard** (Стандарт), или **High** (Высокая)). Lightroom анализирует ваш выбор (включая разрешение) и назначает оптимальную величину и тип повышения резкости, чтобы результаты соответствовали вашему выбору. Итак, начните с этого (я применяю эту функцию установки резкости при печати или к каждому отпечатку, или сохраняю ее как JPEG). Если вы не хотите повышать резкость при выводе в экспортируемый файл JPEG, просто снимите галочку в окошке **Print Sharpening** (Резкость при печати).



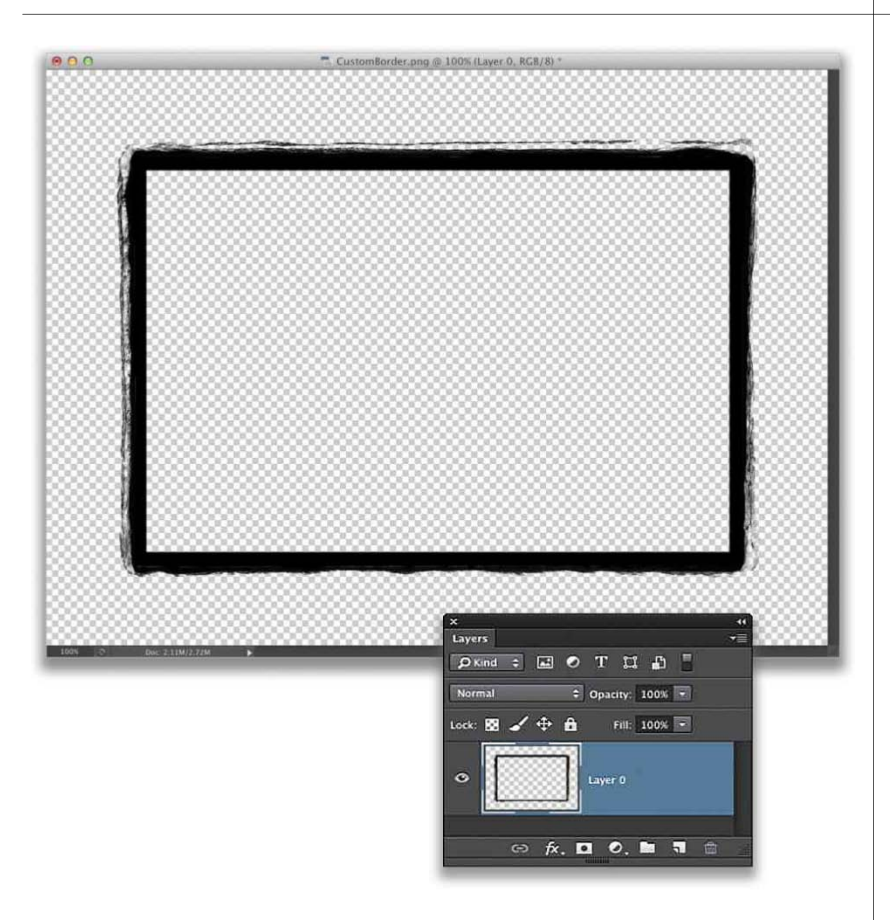
Шаг Четыре:

Есть еще пара-тройка параметров, которые нужно выбрать, прежде чем мы закончим. Это **JPEG Quality** (JPEG-качество) (я обычно использую 80, потому что считаю, что оно дает хороший баланс между качеством и сжатием размера файла, но вы можете выбрать иное значение, вплоть до 100). Ниже располагается секция **Custom File Dimensions** (Задать размер файла). Если вы оставите снятой галочку в этом окошке, функция будет просто использовать тот размер страницы, который вы выбрали в диалоговом окне **Page Setup** (Настройка страницы) (в данном случае, это была страница 22x17" формата для писем). Если вы хотите изменить размер JPEG, установите галочку в окошке **Custom File Dimensions** (Задать размер файла), затем наведите курсор на поле размера и используйте для изменения размеров динамический ползунок (показанный здесь, где я изменил размеры на 11 x8½). Наконец, вы переходите в секцию **Color Management Profile** (Управление цветом) (многие лаборатории требуют, чтобы в качестве профиля использовался sRGB, так что запросите свою лабораторию). Если вы хотите установить пользовательский цветовой профиль, вернитесь к предыдущему разделу для получения информации о том, как его найти, и там же вы можете найти информацию об **Intent** (Вариант) цветовоспроизведения – **Perceptual** (Перцепционный) или **Relative** (Относительный). Затем щелкните кнопку **Print to File** (В файл) внизу правой области панелей, чтобы сохранить JPEG-файл.



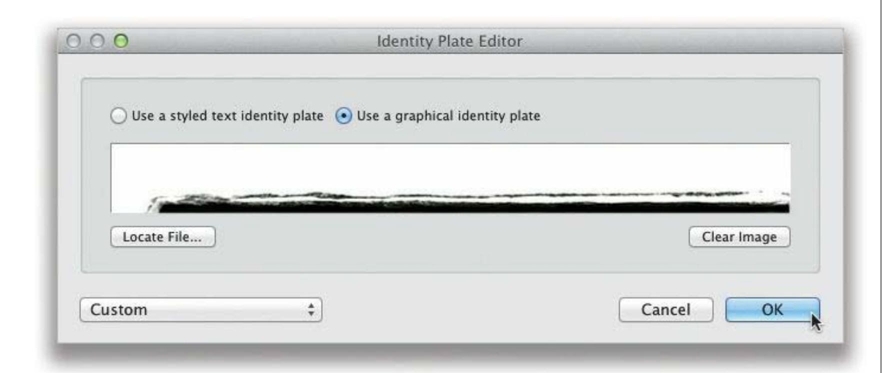
Мне хотелось бы, чтобы Lightroom имел встроенную функцию добавления пользовательских полей, окантовки и рамок вокруг снимков, но к сожалению, такой возможности в чистом виде не существует. Однако вы можете применить искусственный прием, позволяющий использовать **Identity Plate** (Личная надпись) и специальную опцию в секции **Identity Plate** (Личная надпись), чтобы создать такой эффект прямо в Lightroom. Здесь рассказывается о том, как это делается.

Добавление пользовательских рамок на отпечатки



Шаг Один:

Мы начнем с создания в Photoshop полей по краям снимка, которые вы видите здесь (иллюстрация взята с сайта iStockphoto.com; вы можете загрузить ее бесплатно с веб-сайта данной книги, упомянутого во введении от автора). Поскольку поля на краях снимка плавно переходят в фон, сделайте всю область черной. Затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+J** (Mac: **Command+Shift+J**), чтобы поместить ее на собственном отдельном слое. Вырежьте прямоугольное отверстие в центре (чтобы через него был виден снимок), используя инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная рамка) (**M**) и нажимая затем клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**). Файл не должен иметь белый фон, так как он закроет в Lightroom наш снимок – фон должен быть прозрачным. Итак, зайдите в панель **Layers** (Слои) и перетащите слой **Background** (Фон) на значок мусорной корзины (внизу панели). После этого сохраните файл в формате PNG.

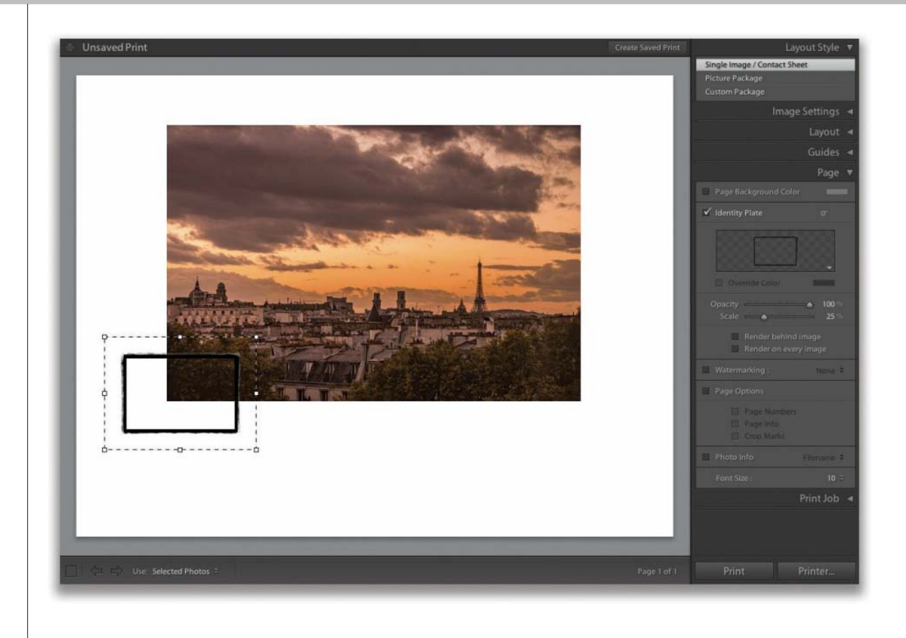


Шаг Два:

Итак, на этом приготовительная работа в Photoshop заканчивается – и мы возвращаемся обратно в Lightroom. Щелкните снимок, в котором вы хотите создать рамку в виде полей по краям, затем зайдите в модуль **Print** (Печать). В панели **Page** (Страница) установите галочку в окошке **Identity Plate** (Личная надпись). Затем во всплывающем меню **Identity Plate** (Личная надпись) выберите опцию **Edit** (Правка), чтобы вызвать диалоговое окно **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи), показанное здесь. Щелкните радио-кнопку **Use a graphical identity plate** (Графическая личная надпись) (потому что мы импортируем графику, а не текст), затем щелкните кнопку **Locate File** (Выбрать файл), определите местонахождение сохраненного файла PNG с рамкой и щелкните кнопку **Open** (Mac: **Choose**), чтобы загрузить его в **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) (вы можете видеть верх поля на краю нашей рамки в маленьком окне превью, показанном здесь).

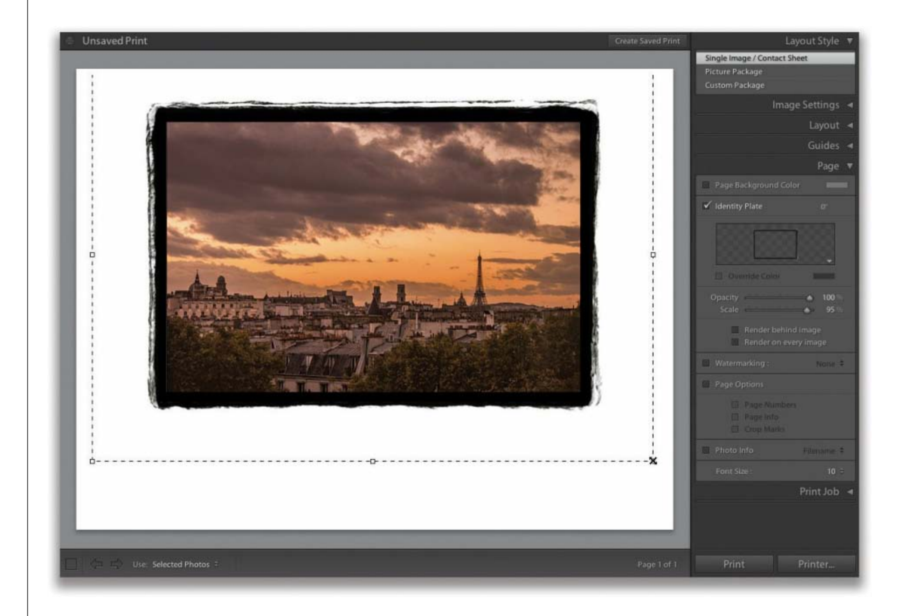
БОНУСНОЕ ВИДЕО:

Я сделал короткое бонусное видео с пошаговым показом создания графической **Identity Plate** (Личная надпись) с прозрачностью. Вы найдете его по адресу `http://kelbytraining.com/books/lr5`.



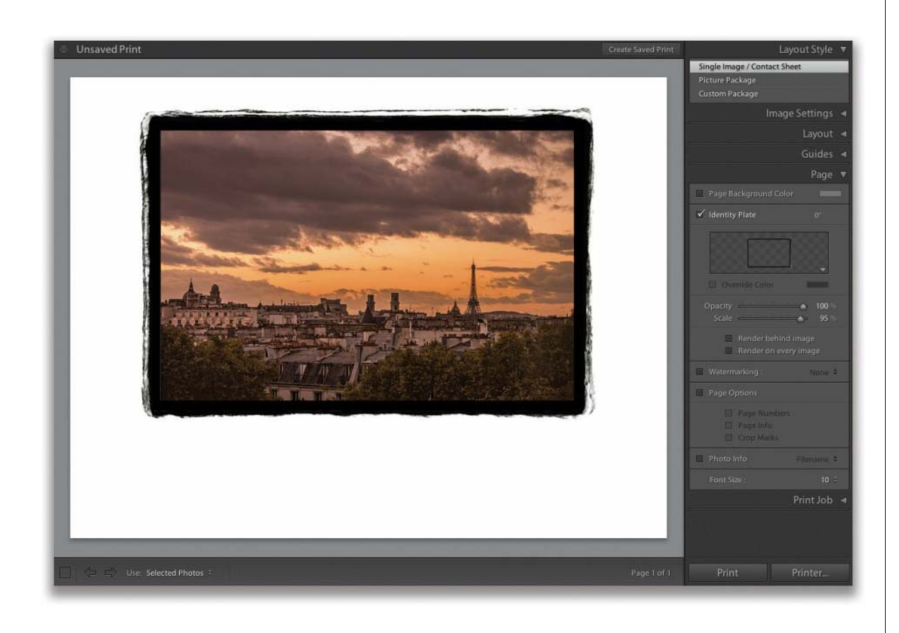
Шаг Три:

После щелчка кнопки ОК появится рамка с полями по краям, наложенная по отпечаток (почти такая же, как если бы она находилась в своем собственном слое). Поскольку ее размеры и положение не будут такими, как надо, их надо исправить в первую очередь (что мы сделаем в следующем шаге, но пока мы здесь, обратите внимание, что центральная область нашей рамки прозрачная – прямо сквозь нее виден снимок, расположенный под ней. Именно поэтому мы должны были сохранить этот файл без слоя **Background** (Фон) и как файл PNG – обеспечивая его прозрачность).



Шаг Четыре:

Чтобы увеличить размеры рамки, можно или перетащить угловую точку по направлению наружу (как показано здесь), или использовать ползунок **Scale** (Размер) в панели **Page** (Страница). Как только вы установите нужные размеры, можете изменить местоположение края рамки, просто перетаскивая его в созданных полях. Возможно, вам придется также изменить размеры изображения, используя ползунки секции **Margins** (Поля) в панели **Layout** (Макет).

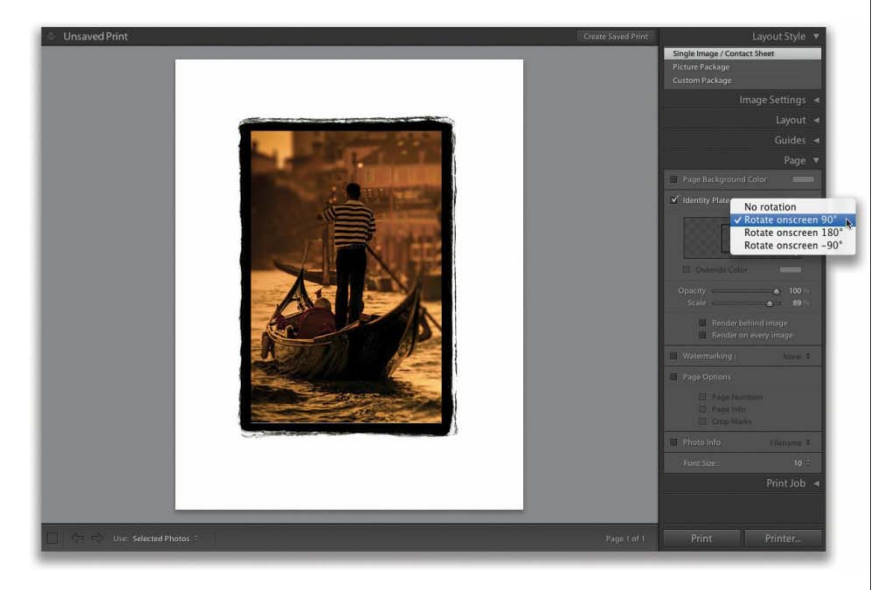


Шаг Пять:

Когда всё настроено так, как надо, просто щелкните курсором за пределами рамки, и это отменит выделение. Итоговый снимок с рамкой, окруженной полями, показан здесь. Теперь, если вы решите, что эту рамку нужно сохранить и использовать в будущем, вернитесь к диалоговому окну **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) и из всплывающего меню **Custom** (Задать) в его нижнем левом углу выберите **Save As** (Сохранить как), и сохраните рамку с полями как **Identity Plate** (Личная надпись), которую можно использовать в любой момент для быстрого добавления эффекта.

СОВЕТ: Добавление рамки к нескольким снимкам

Чтобы автоматически добавить рамку в виде **Identity Plate** (Личная надпись) сразу к нескольким снимкам на странице, зайдите в панель **Page** (Страница) и установите галочку в окошке **Every Image** (Нанести на каждое изображение).



Шаг Шесть:

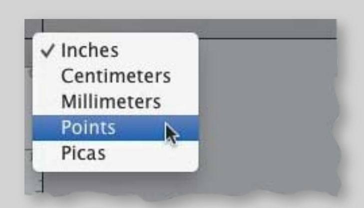
Мы создали горизонтальную рамку – а как добавить ее к вертикальному снимку, показанному здесь? Если вы измените установку страницы на портретную/книжную (щелкая кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) внизу левой области панелей), то **Identity Plate** (Личная надпись) автоматически повернется. Если вы напечатали вертикальный снимок в пейзажной/альбомной установке, то можете повернуть **Identity Plate** (Личная надпись), щелкая поле с градусами, которое появляется справа от окошка для галочки **Identity Plate** (Личная надпись) в панели **Page** (Страница), и выбирая угол поворота (как показано здесь). Вы должны будете, вероятно, изменить размеры и местоположение рамки (как я сделал здесь), в соответствии с положением снимка, и после этого рамка будет выполнять двойную функцию – рамки как горизонтального, так и вертикального снимка.

Советы знатоков Lightroom > >

▼ Если не видны линейки

Если вы нажимаете быструю клавишу **Ctrl +R** (Mac: **Command+R**) и не видите линеек печати (которые находятся над снимком и вдоль его левой стороны), то причина в том, что прежде следует сделать направляющие видимыми. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+Shift+ H** (Mac: **Command+Shift+H**) или просто выберите команду **Show Rules** (Показать линейки)) из меню **View** (Вид). Теперь, при помощи последней быстрой клавиши, вы будете переключать линейки в состояние показать/скрыть.

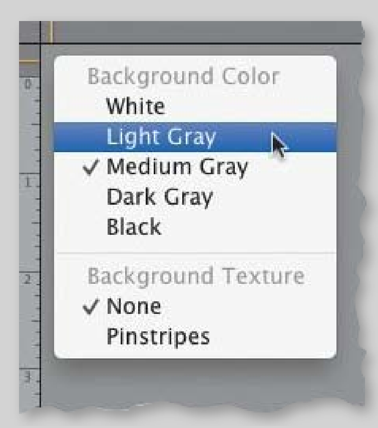
▼ Изменение единиц измерения в линейках



Чтобы изменить единицу измерения в линейках, просто щелкните правой кнопкой мыши любую линейку, и появится контекстное меню с единицами измерений (**Inches, Centimeters, Millimeters, Points** и **Picas**) (Дюймы, Сантиметры, Миллиметры, Точки и Цицеро (шрифт величиной в 12 пунктов – ***А.Л.***)), из которого вы сможете выбрать то, что вам надо.

▼ Изменение цвета фона области превью

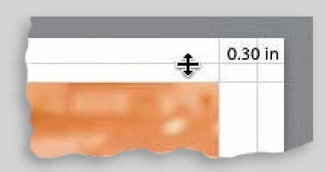
Вы можете изменить цвет серой области холста, которая окружает печатную страницу. Просто щелкните, где угодно, правой кнопкой мыши серую область фона, и появится всплывающее меню, где вы можете выбрать подходящий цвет.



▼ Добавление снимков в очередь на печать

Увеличение количества снимков, подлежащих печати – очень простое дело: зайдите в панель **Filmstrip** (Кинопленка) и нажмите быструю клавишу **Ctrl+щелчок** (Mac: **Command+щелчок**) на всех снимках, которые вы хотите добавить к очереди на печать, и Lightroom немедленно создаст в очереди для них еще по одной странице. Столь же легко удалить снимок из очереди на печать: зайдите в панель **Filmstrip** (Кинопленка) и нажмите быструю клавишу **Ctrl+щелчок** (Mac: **Command+щелчок**) на любом уже выбранном снимке, чтобы отменить его выделение (Lightroom автоматически удаляет страницу из очереди таким образом, чтобы вы не напечатали чистый лист).

▼ Точно позиционировать границы быстрее, чем использовать ползунки



Если нужно изменить позицию изображения на странице, вы можете сделать это, корректируя ползунками величину **Margins** (Поля) или **Cell Size** (Размер ячейки). Но если ваши направляющие видны, легче просто перетащить направляющие границы, потому что, как только вы начинаете перетаскивание, положение направляющей (в дюймах) появляется над направляющей, таким образом, легко быстро установить два боковых поля или верхнее и нижние поля одинаковой величины.

▼ Отправляете печать в лабораторию?

Если вы сохраняете макет страницы в файле JPEG и отправляете отпечатки в лабораторию для завершающей печати, то примите такой совет: сделайте новый шаблон, с обычными параметрами – размером страниц, макетом, и т.д., но удостоверьтесь, что цветовой профиль установлен в том цветовом пространстве, которое предпочитает лаборатория (и которое для лабораторий цветной печати обычно является профилем sRGB). Другими словами, сохраняя макет как файл JPEG, не забывайте встраивать правильное цветовое пространство.



▼ Включение 16-битной печати

Если струйный принтер был выпущен в последние несколько лет, он, вероятно, поддерживает 16-битную печать, но перед включением этого режима следует убедиться, что у вас установлен последний драйвер принтера (который может быть загружен бесплатно с веб-сайта производителя принтеров). *Примечание:* 16-битная печать из Lightroom в настоящее время работает только на Mac, и только на тех из них, которые используют Mac OS X Leopard и выше.

▼ Выбор того, как печатать личную надпись



Есть еще две опции использования **Identity Plate** (Личная надпись) в макетах с несколькими снимками. Если вы выбираете опцию **Render on Every Image** (Нанести на каждое изображение), **Identity Plate** (Личная надпись) помещается точно в середину каждого снимка, в каждую ячейку (так, как если бы вы использовали логотип в качестве водяного знака, с понижением непрозрачности **Identity Plate** (Личная надпись) до нужного уровня). Если вы выбираете опцию **Render Behind Image** (Вынести за изображение), личная надпись напечатается на фоне, как будто это водяной знак бумаги (масштабируйте ее немного сильнее, чем изображение).

▼ Перемещение личной надписи клавишами со стрелками

В модуле **Print** (Печать) местоположение **Identity Plate** (Личная надпись) (как графической, так и текстовой) можно перемещать маленькими шагами при помощи клавиш клавиатуры со стрелками.



Страница оставлена пустой намеренно



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/400 | Фокусное расстояние: 100 мм | Диафрагма: f/5.6



ГЛАВА 14

THE LAYOUT
(МАКЕТ)
СОЗДАНИЕ КЛАССНЫХ МАКЕТОВ ДЛЯ ПУБЛИКАЦИИ В СЕТИ И ДЛЯ ПЕЧАТИ

Блин, я просто тащусь, когда ищут песню или название фильма со словом *layout* – *макет*, и первый альбом, на который натыкаются – это *The Layout* Фрэнки Джонса. Это название много удачней, чем при поиске главы по *Rendering Intens* – *Схемы цветовоспроизведения* (вы ведь знаете, если бы у меня реально была такая глава и если бы я делал для нее поиск, то это была бы невероятно короткая глава. Так, на страницу или две, да и то в том случае, если бы я использовал такие слова, как *Rendering* и *Intens*, чтобы порисоваться перед вами). Так или иначе, эта глава новая для данной книги, но некоторые из приводимых макетов были в версии Lightroom 3, скрытые в главе **Print** (Печать). Я думаю, что это было ошибкой. Обратите внимание, я не говорю, что я сделал эту ошибку. Я давно понял: чтобы преуспеть как автору, необходимо приобрести особый навык – во всем, что безупречно не на 100 %, обвинять своего редактора. Одна из причин, почему это всегда срабатывает, в каком бы жанре ни подвизался автор, заключается в том, что при создании книги редакторы высказывают так много спорных идей, что они на самом деле не помнят, что или когда они действительно говорили. Я обсуждал это со своим редактором Тедом Вэйттом, и он согласился с тем, о чем я всегда подозревал – сегодня много редакторов подсело на стероиды (и это объясняет, почему Тед столь накачан). Так или иначе, большинство фотографов сегодня практически ничего не печатает – их снимки (по большей части) идут прямо в Сеть, так что многие читатели понятия не имели, что я поместил в книгу все эти классные макеты, которые отлично подходят также и для Сети (я использую их на своем блоге, на Google +, в фотогалереях и в практике потребления стероидов), поместив их в специальную отдельную главу (вместе с 24 дрянными и дорогущими пресетами Lightroom, созданными гуру от Lightroom Мэттом Клосковски), тем самым отвлекая Олимпийское чиновничество от ежемесячных обязательных проверок книжных редакторов на допинг. Ну, по крайней мере, таковы слухи.

Предлагаемый вам ряд моих макетов

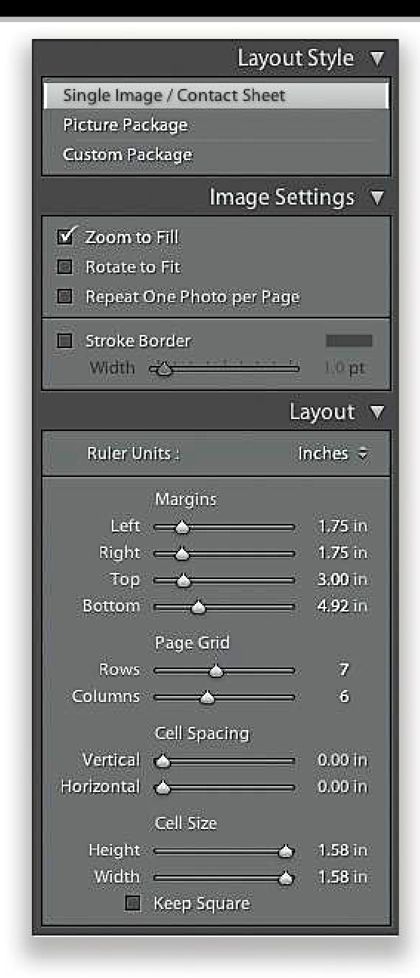
Я решил поделиться рядом своих самых употребимых макетов для печати нескольких снимков (эти типы макетов нравятся клиентам), с указанием панелей, необходимых для создания макета, и примером каждого макета. Все они используют итоговый размер страницы 13x19", поэтому первым делом щелкните кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) и установите размер. Если иное не указано, в макетах используется стиль **Single Image/Contact Sheet** (Одно изображение/Индекс-лист). Кроме того, для полностраничной печати без полей используется установка страницы без полей. Я сделал короткое обучающее видео, как я создаю **Identity Plate** (Личная надпись) для этих примеров, на `http://kelbytraining.com/books/LR5`. Надеюсь, материал вам понравится!



Примечание: Целью этого раздела является научить вас, как просто создавать свои собственные макеты для Сети или печати, и как только вы создадите некоторые из них, у вас произойдет прорыв в понимании, как создавать свои макеты, но помните, что на самом деле я сохранил все эти макеты как шаблоны (повторю еще раз: используя стандартный размер 13x19"). Итак, если вы не хотите создавать эти макеты самостоятельно, можете загрузить их как шаблоны, зайдя в сопутствующую интернет-страницу книги (адрес находится прямо в здесь, вверху, во вступлении, которое, надеюсь, вы не пропустили) и загружая их в Lightroom 5.

SCOTT KELBY | PHOTOGRAPHY


Scott Kelby Photography


Layout Style
Single Image / Contact Sheet
Picture Package
Custom Package
Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left
1.75 in
Right
1.75 in
Top
3.00 in
Bottom
4.92 in
Page Grid
Rows
7
Columns
6
Cell Spacing
Vertical
0.00 in
Horizontal
0.00 in
Cell Size
Height
1.58 in
Width
1.58 in
Keep Square



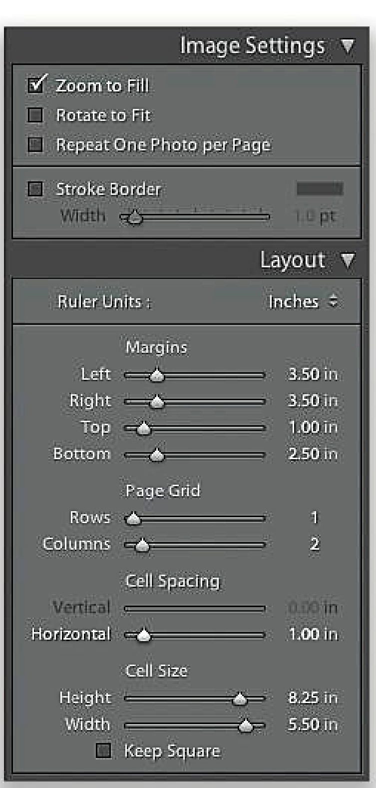

Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left
3.50 in
Right
3.50 in
Top
1.00 in
Bottom
2.50 in
Page Grid
Rows
1
Columns
2
Cell Spacing
Vertical
0.00 in
Horizontal
1.00 in
Cell Size
Height
8.25 in
Width
5.50 in
Keep Square


Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left 1.00 in
Right 1.00 in
Top 1.50 in
Bottom 2.50 in
Page Grid
Rows 1
Columns 1
Cell Spacing
Vertical 0.00 in
Horizontal 0.00 in
Cell Size
Height 8.75 in
Width 13.00 in
Keep Square

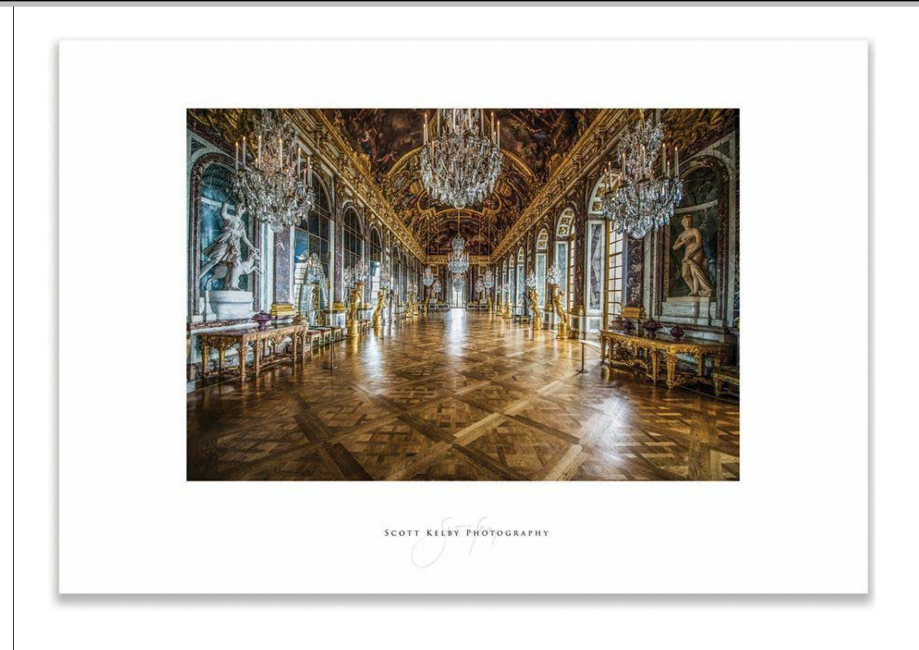

Scott Kelby Photography


Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left 0.75 in
Right 0.75 in
Top 1.00 in
Bottom 2.50 in
Page Grid
Rows 1
Columns 6
Cell Spacing
Vertical 0.00 in
Horizontal 0.50 in
Cell Size
Height 7.50 in
Width 2.50 in
Keep Square


ASTON MARTIN
Vantage
SCOTT KELBY | PHOTOGRAPHY

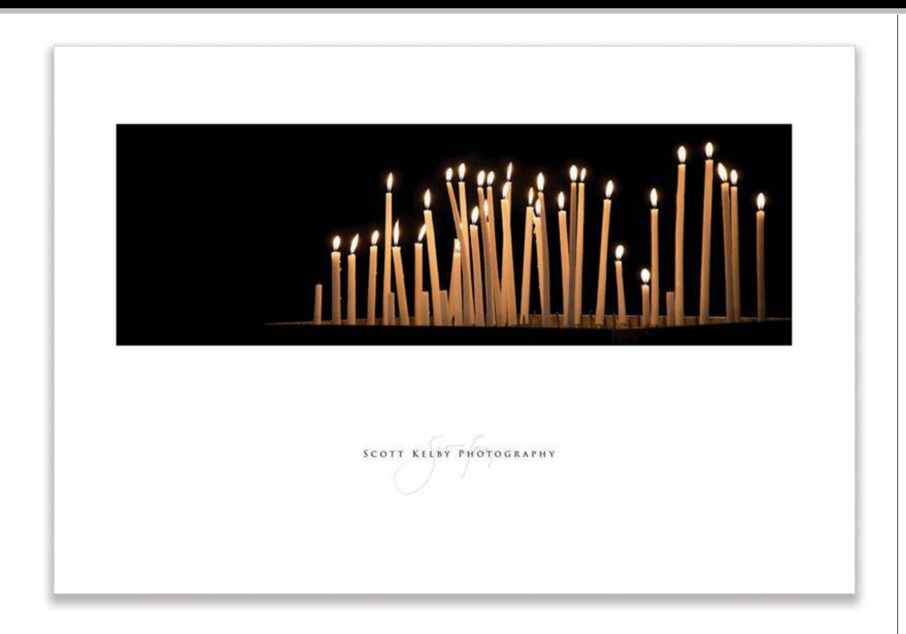

Scott Kelby Photography


Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left
0.50 in
Right
0.50 in
Top
1.00 in
Bottom
5.50 in
Page Grid
Rows
1
Columns
1
Cell Spacing
Vertical
0.00 in
Horizontal
0.00 in
Cell Size
Height
5.25 in
Width
16.00 in
Keep Square


Scott Kelby Photography

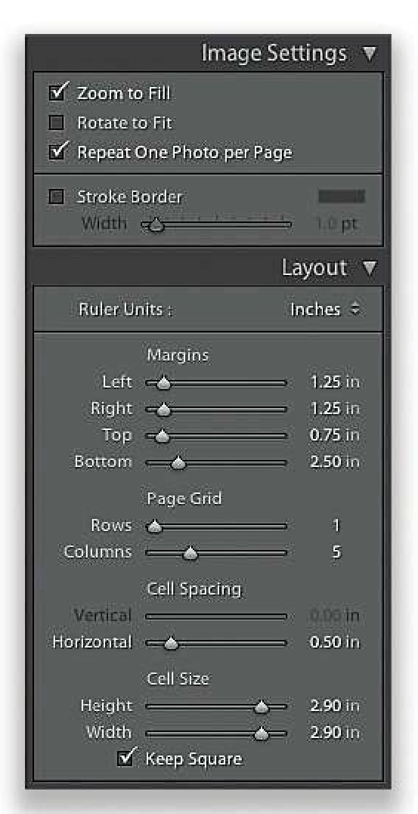
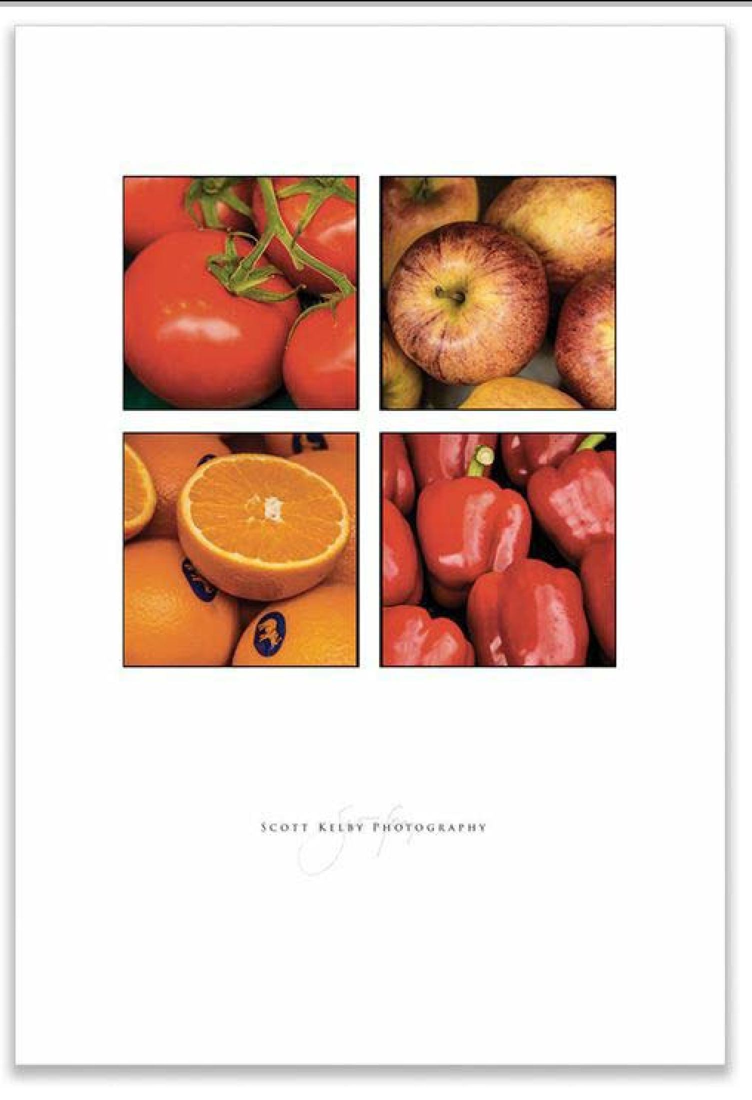
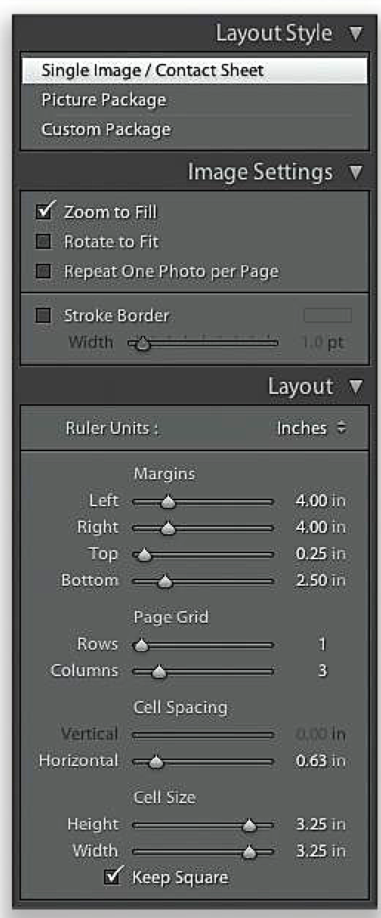
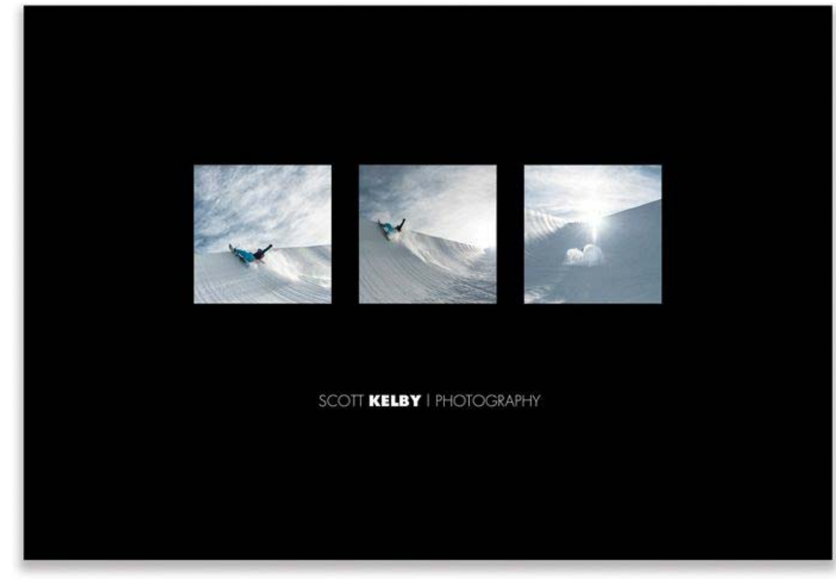
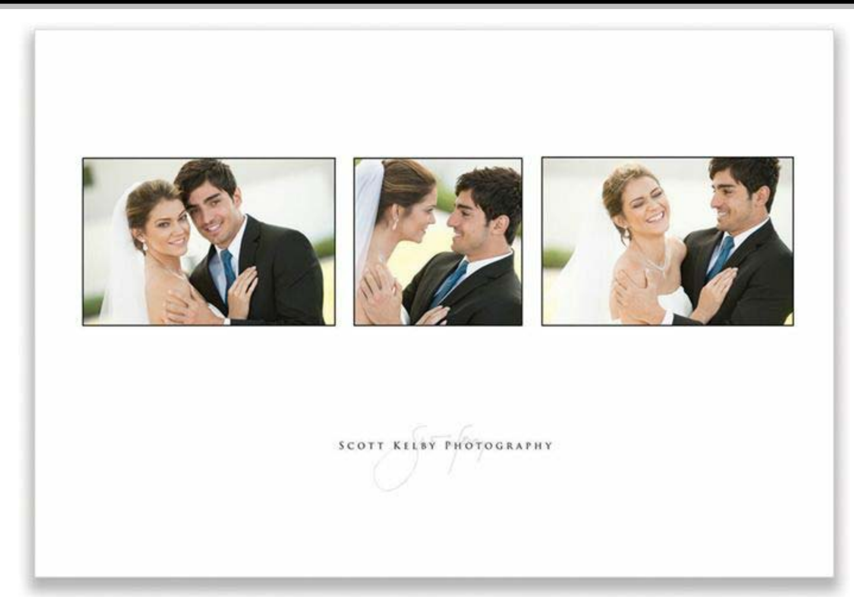

Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left
1.25 in
Right
1.25 in
Top
0.75 in
Bottom
2.50 in
Page Grid
Rows
1
Columns
5
Cell Spacing
Vertical
0.00 in
Horizontal
0.50 in
Cell Size
Height
2.90 in
Width
2.90 in
Keep Square


Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width 1.0 pt
Layout
Ruler Units : Inches
Margins
Left 2.00 in
Right 2.00 in
Top 2.75 in
Bottom 7.25 in
Page Grid
Rows 2
Columns 2
Cell Spacing
Vertical 0.40 in
Horizontal 0.40 in
Cell Size
Height 4.30 in
Width 4.30 in
Keep Square

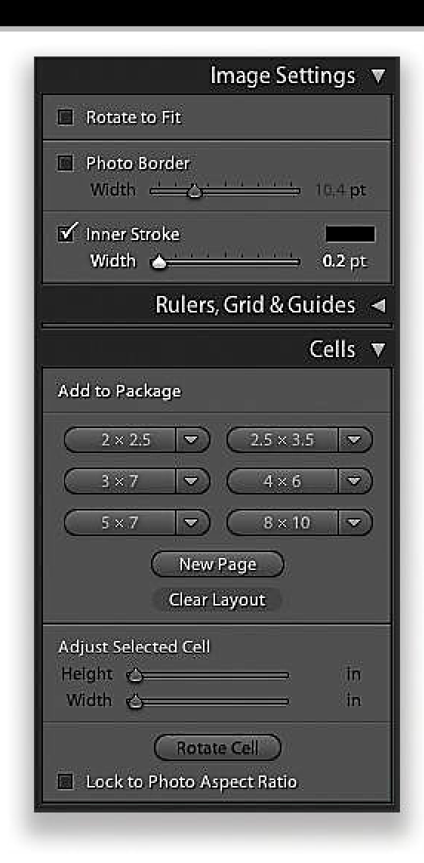

SCOTT KELBY PHOTOGRAPHY


Layout Style
Single Image / Contact Sheet
Picture Package
Custom Package
Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width 1.0 pt
Layout
Ruler Units : Inches
Margins
Left 4.00 in
Right 4.00 in
Top 0.25 in
Bottom 2.50 in
Page Grid
Rows 1
Columns 3
Cell Spacing
Vertical 0.00 in
Horizontal 0.63 in
Cell Size
Height 3.25 in
Width 3.25 in
Keep Square


SCOTT KELBY | PHOTOGRAPHY



*Здесь, в панели **Cells** (Ячейки), создайте ячейку 4x6, затем захватите одну сторону и перетащите внутрь, пока она не сделается квадратной ячейкой 4x4 (но сначала снимите галочку в окошке **Lock to Photo Aspect Ratio** (Ячейки пропорционально фото)). Позиционируйте ее в середине, над центром страницы. Затем создайте еще две ячейки 4x6 и поместите их по обе стороны квадрата*



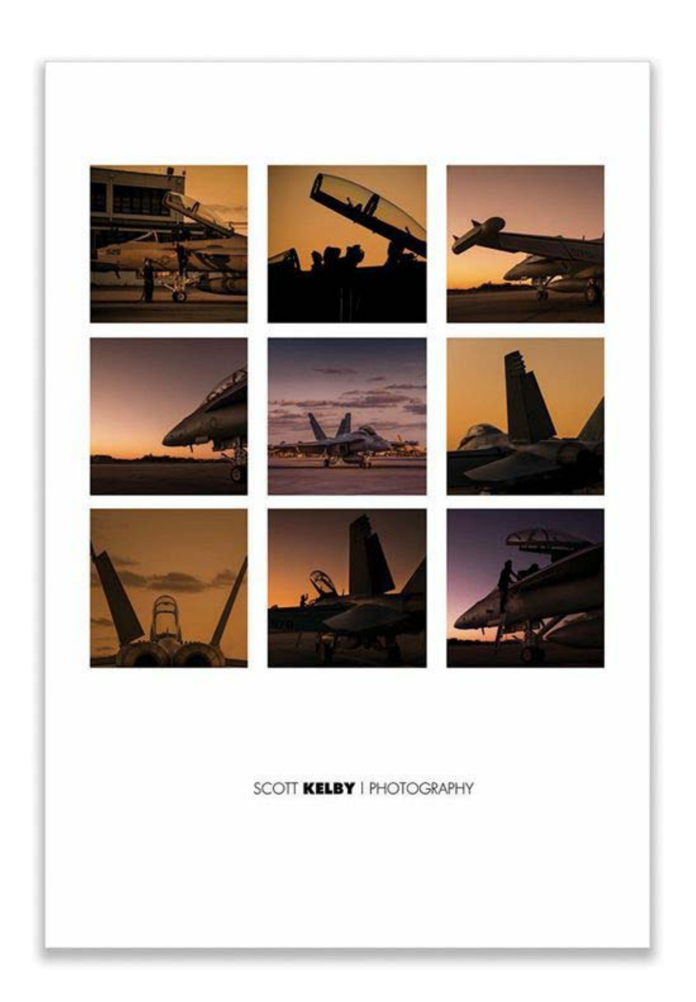
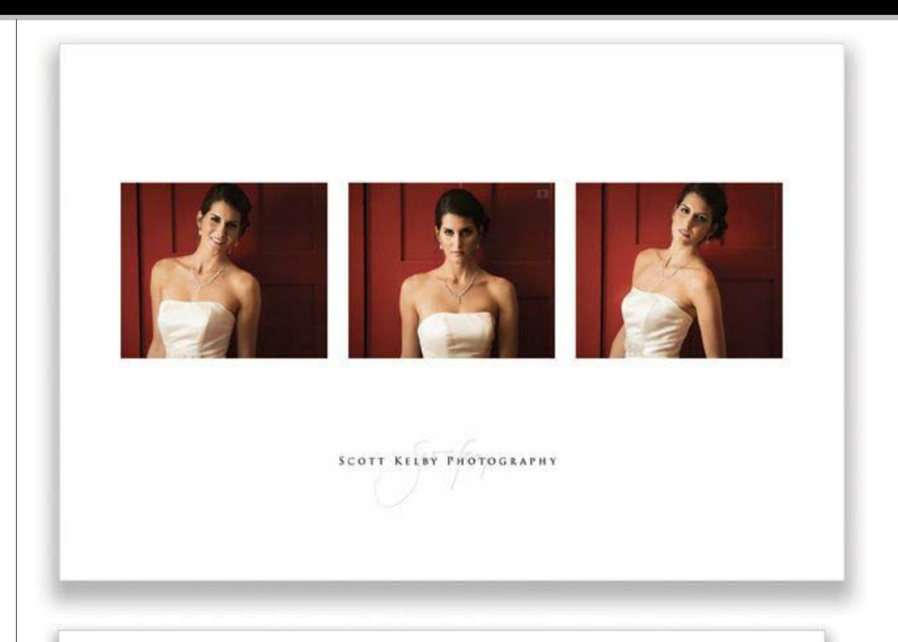
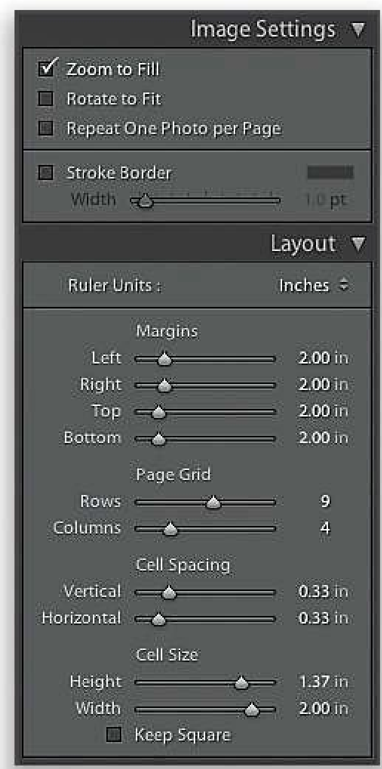
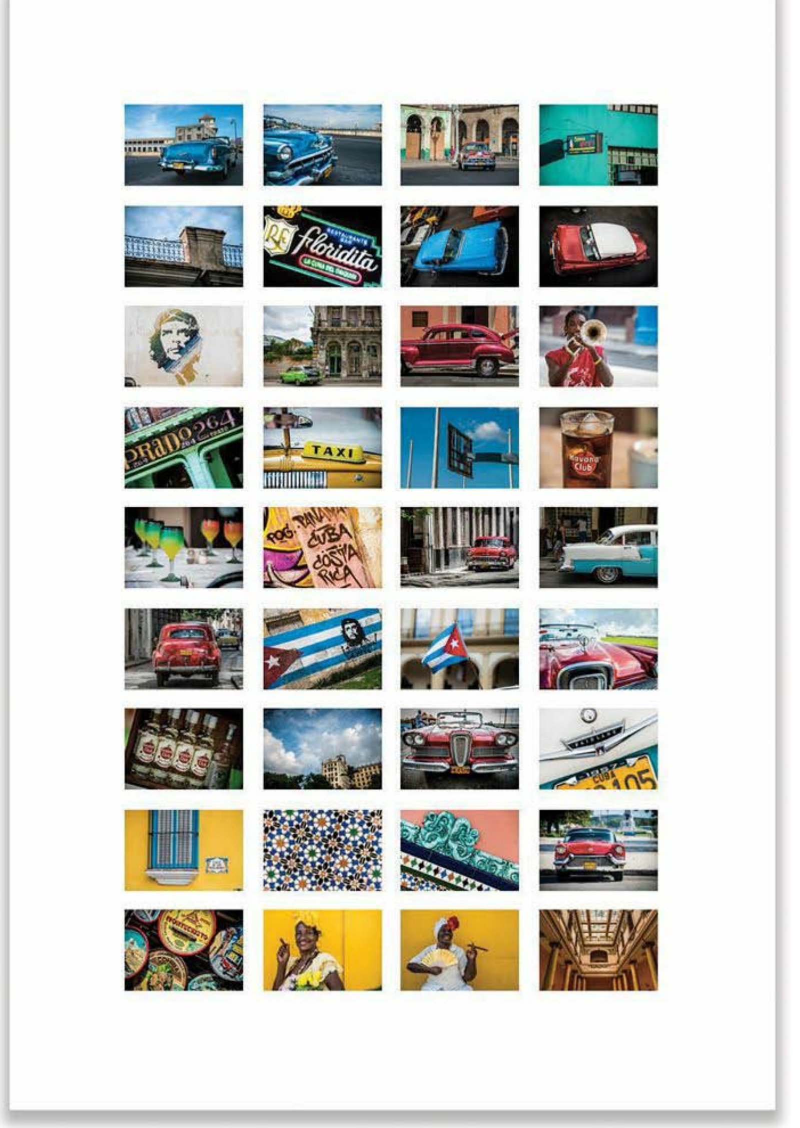


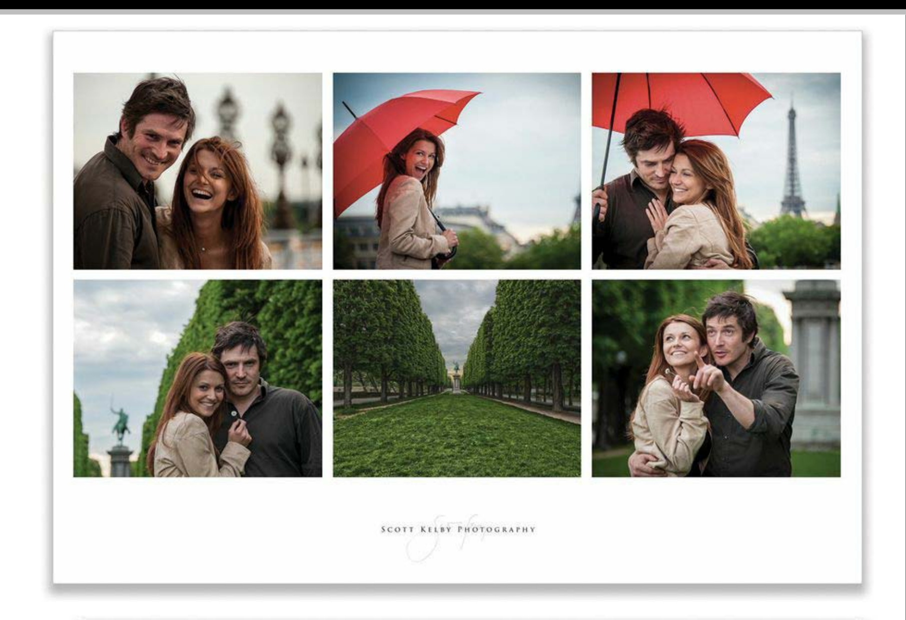


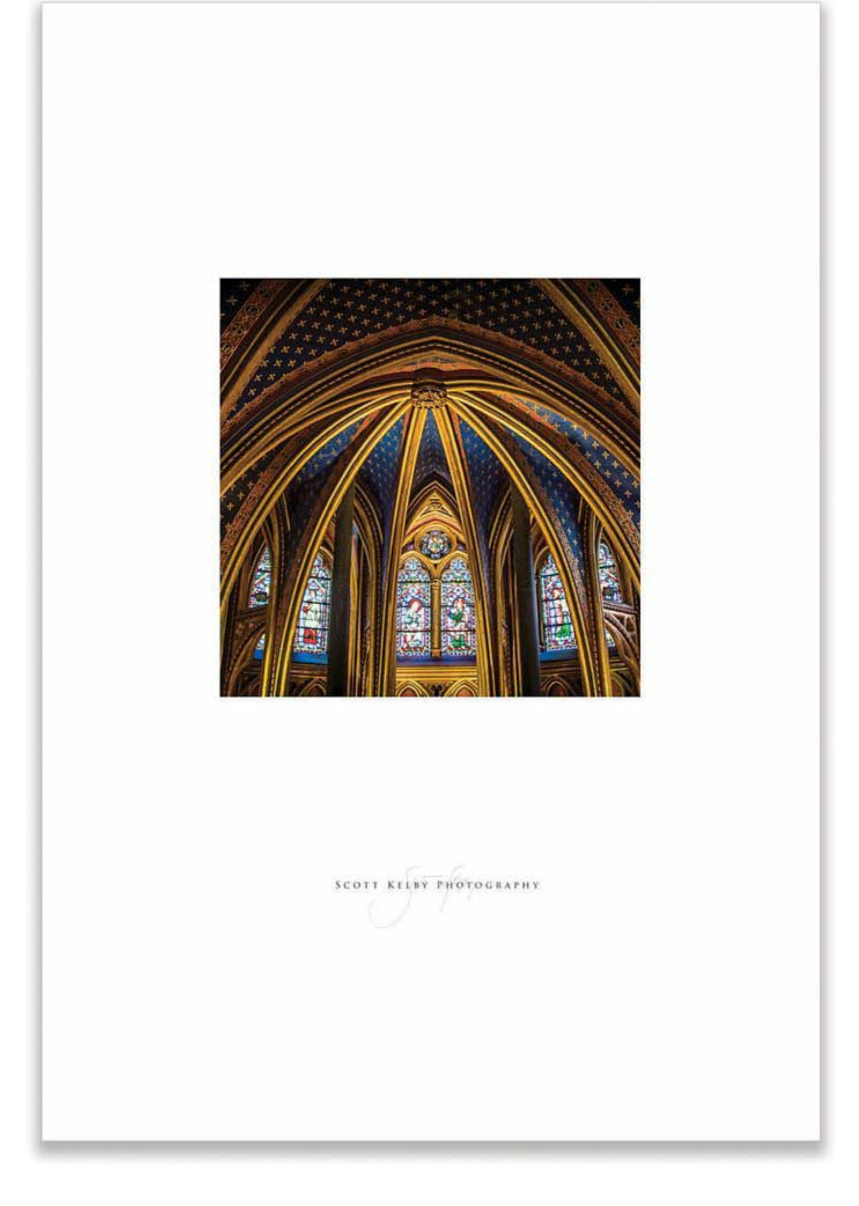

Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width 1.0 pt
Layout
Ruler Units: Inches
Margins
Left 1.50 in
Right 1.50 in
Top 0.25 in
Bottom 2.25 in
Page Grid
Rows 1
Columns 3
Cell Spacing
Vertical 0.00 in
Horizontal 0.50 in
Cell Size
Height 4.25 in
Width 5.00 in
Keep Square


Scott Kelby Photography


Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width 1.0 pt
Layout
Ruler Units: Inches
Margins
Left 2.00 in
Right 2.00 in
Top 2.00 in
Bottom 2.00 in
Page Grid
Rows 9
Columns 4
Cell Spacing
Vertical 0.33 in
Horizontal 0.33 in
Cell Size
Height 1.37 in
Width 2.00 in
Keep Square


TAXI


Scott Kelby Photography


Scott Kelby Photography

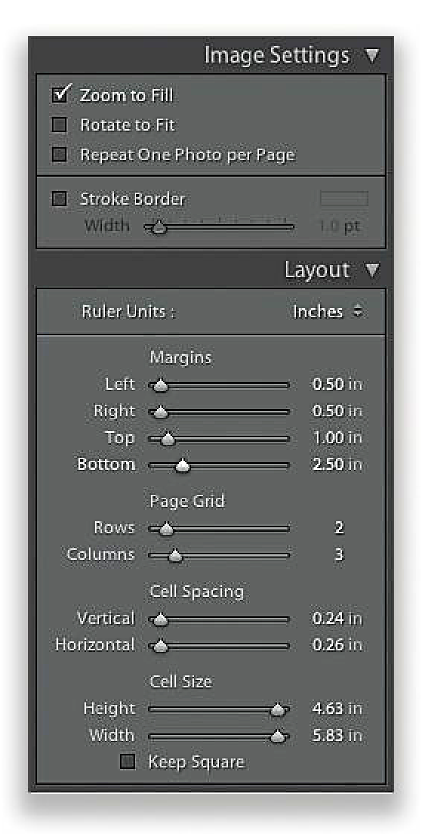
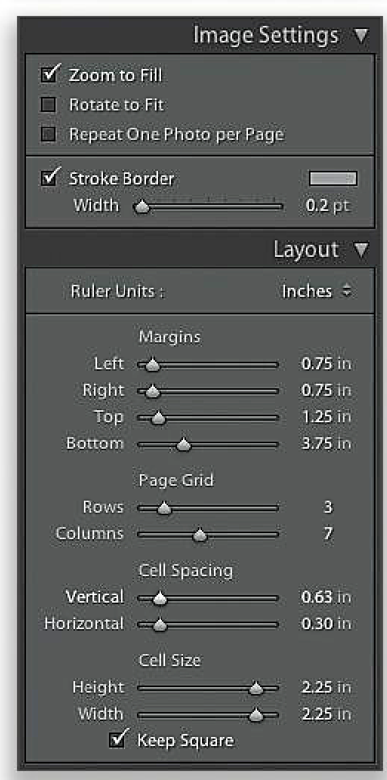

Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left
0.50 in
Right
0.50 in
Top
1.00 in
Bottom
2.50 in
Page Grid
Rows
2
Columns
3
Cell Spacing
Vertical
0.24 in
Horizontal
0.26 in
Cell Size
Height
4.63 in
Width
5.83 in
Keep Square


Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left
0.25 in
Right
0.25 in
Top
0.25 in
Bottom
3.00 in
Page Grid
Rows
1
Columns
1
Cell Spacing
Vertical
0.00 in
Horizontal
0.00 in
Cell Size
Height
7.00 in
Width
7.00 in
Keep Square



SCOTT **KELBY** | PHOTOGRAPHY



SCOTT **KELBY** | PHOTOGRAPHY

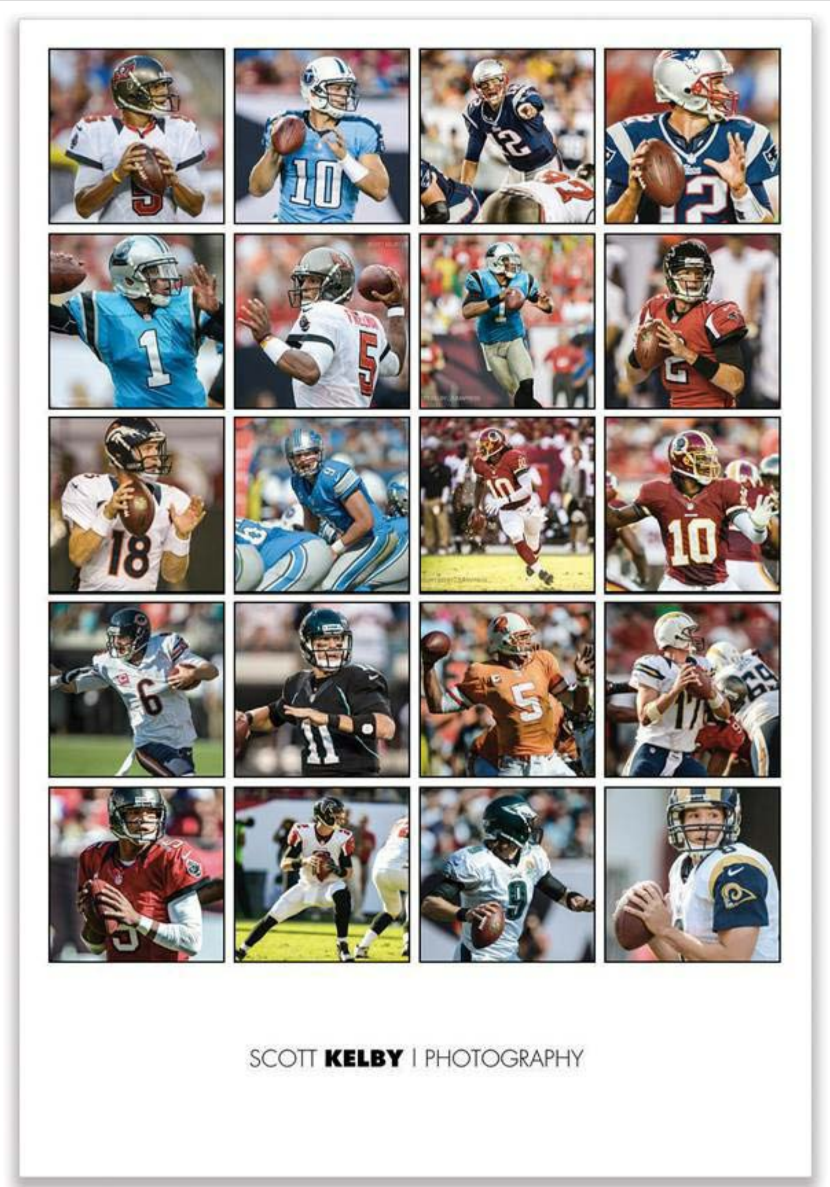
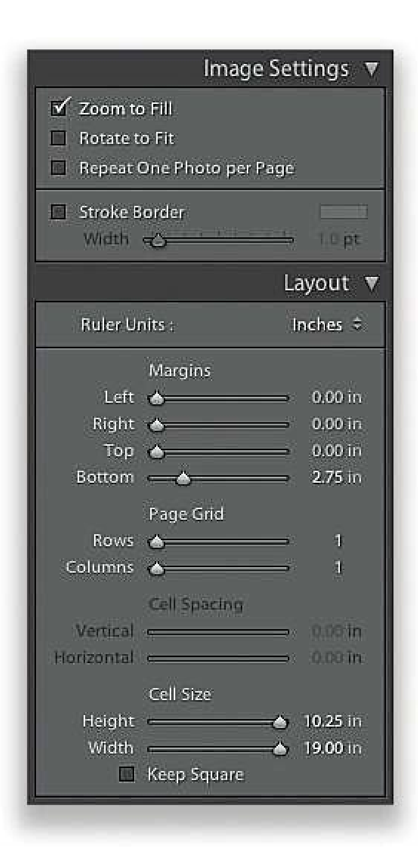
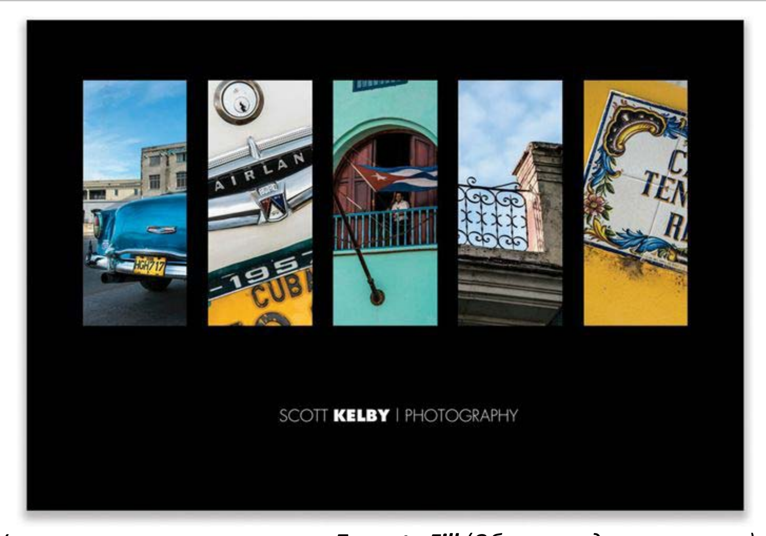

SCOTT KELBY | PHOTOGRAPHY


Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
0.6 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left 0.50 in
Right 0.50 in
Top 0.50 in
Bottom 3.50 in
Page Grid
Rows 5
Columns 4
Cell Spacing
Vertical 0.12 in
Horizontal 0.13 in
Cell Size
Height 2.90 in
Width 2.90 in
Keep Square

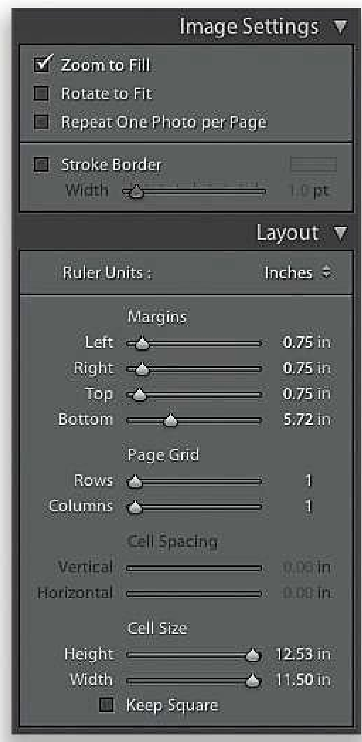

SCOTT KELBY | PHOTOGRAPHY

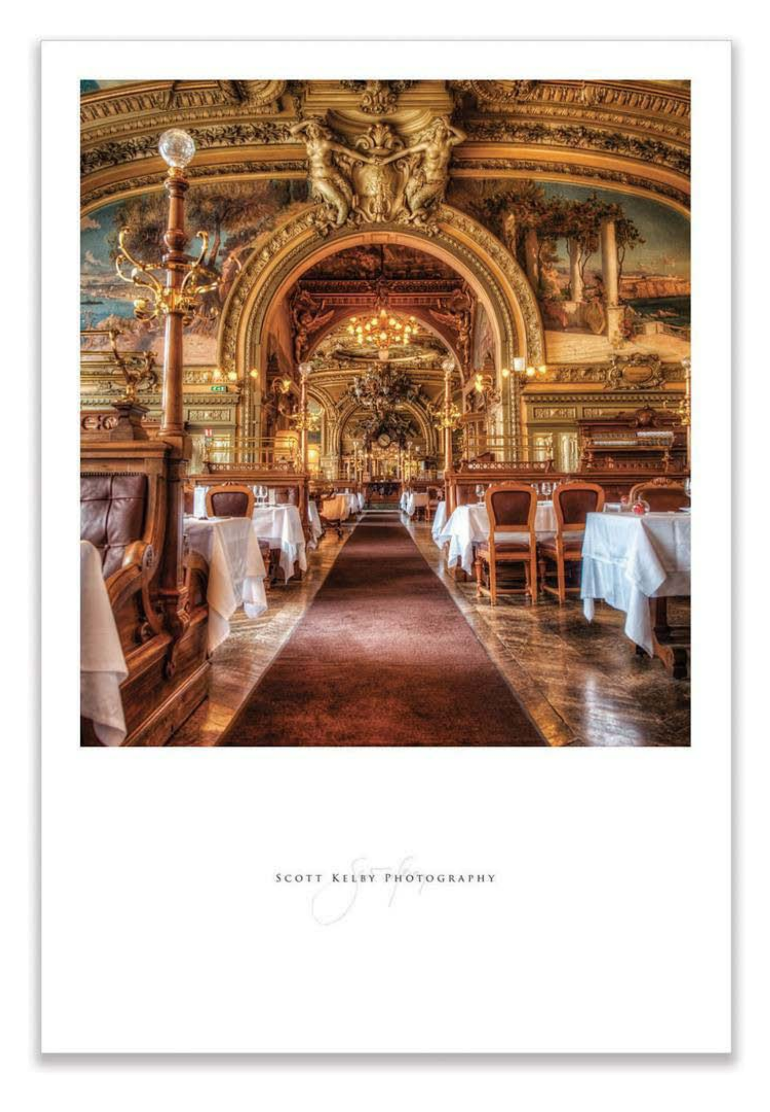

Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left 0.00 in
Right 0.00 in
Top 0.00 in
Bottom 2.75 in
Page Grid
Rows 1
Columns 1
Cell Spacing
Vertical
Horizontal
Cell Size
Height 10.25 in
Width 19.00 in
Keep Square

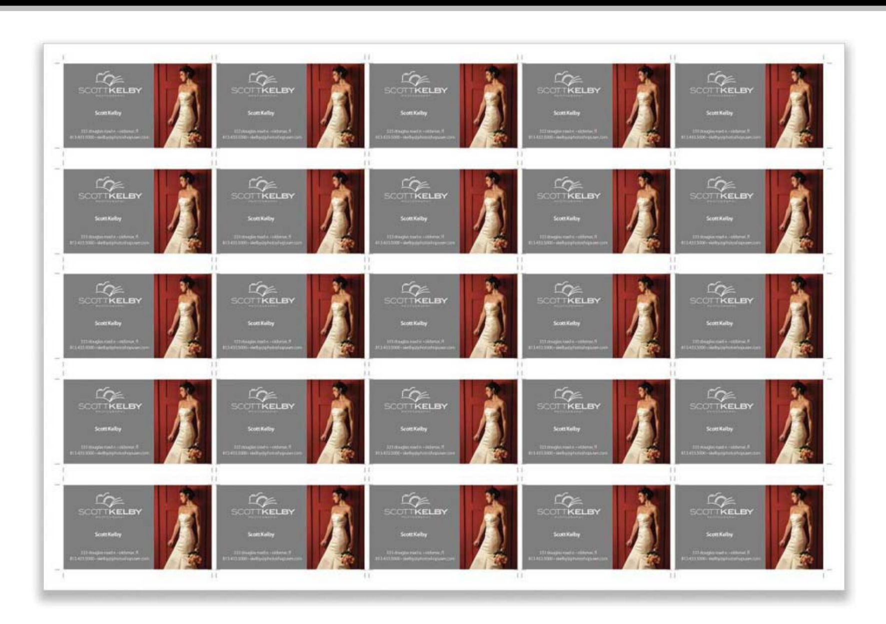




*Установите галочку в окошке **Zoom to Fill** (Обрезать до заполнения) в панели **Image Settings** (Установки изображения). Щелкните цветовой образчик на **Page Background Color** (Цвет фона страницы) и измените его на черный в панели **Page** (Страница), затем установите галочку в окошке **Override Color** (Заменить цвет) для **Identity Plate** (Личная надпись) и установите белый цвет*







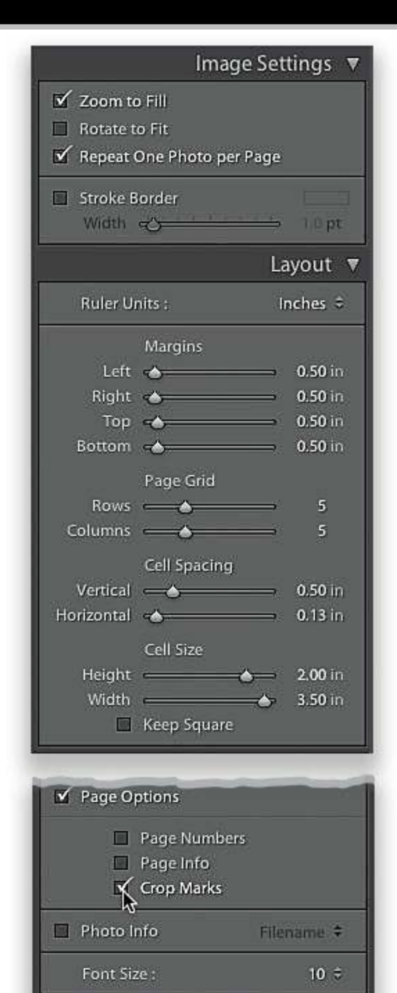
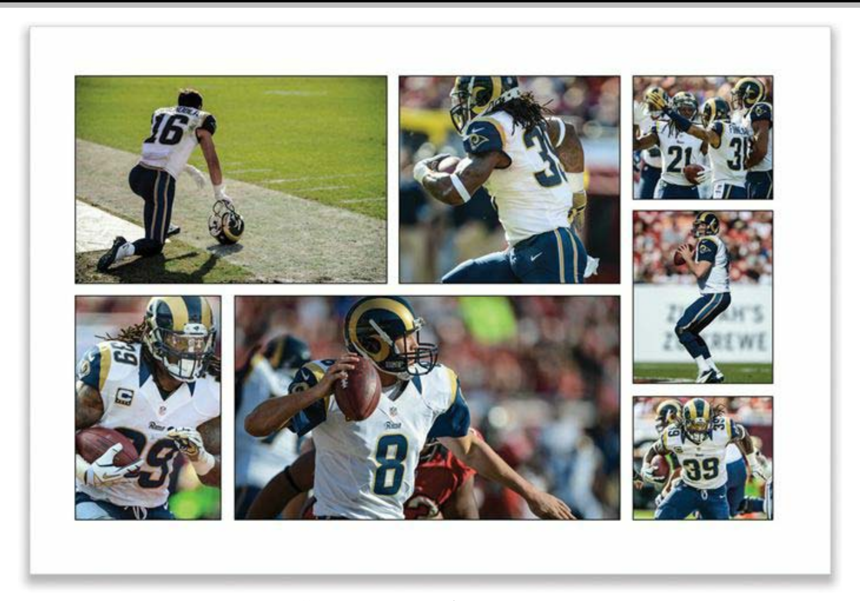

Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left
0.50 in
Right
0.50 in
Top
0.50 in
Bottom
0.50 in
Page Grid
Rows
5
Columns
5
Cell Spacing
Vertical
0.50 in
Horizontal
0.13 in
Cell Size
Height
2.00 in
Width
3.50 in
Keep Square
Page Options
Page Numbers
Page Info
Crop Marks
Photo Info
Filename
Font Size :
10



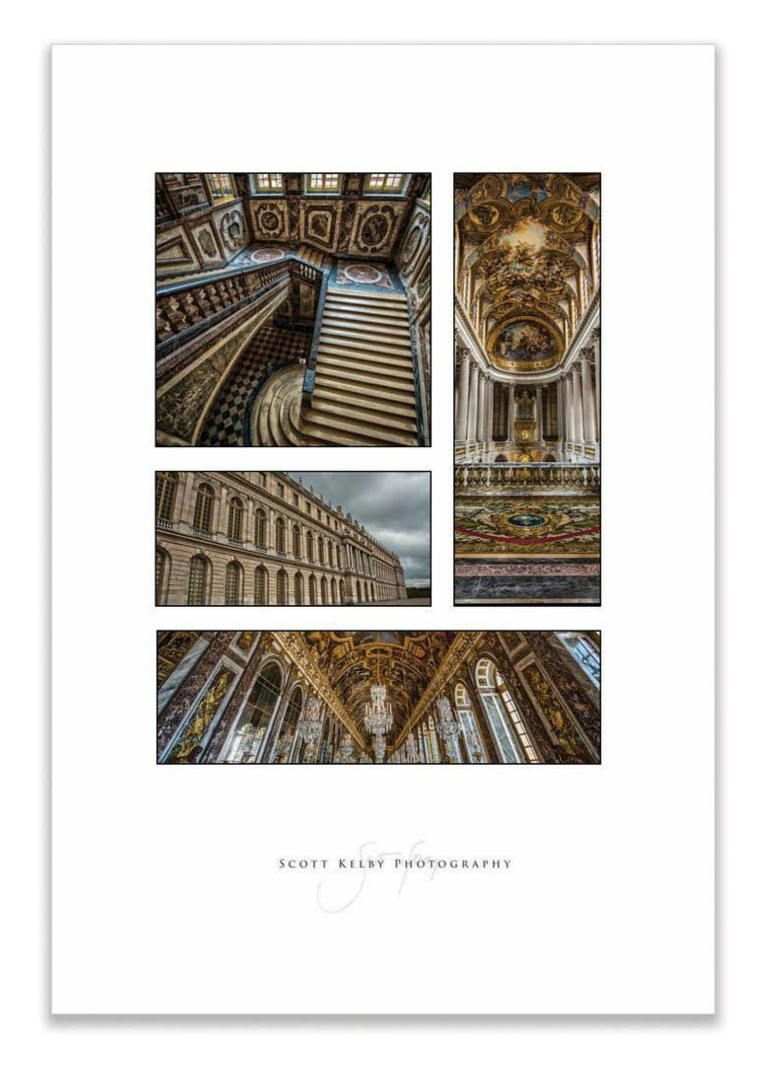

Image Settings
Zoom to Fill
Rotate to Fit
Repeat One Photo per Page
Stroke Border
Width
1.0 pt
Layout
Ruler Units :
Inches
Margins
Left
0.75 in
Right
0.75 in
Top
0.75 in
Bottom
0.75 in
Page Grid
Rows
1
Columns
1
Cell Spacing
Vertical
0.00 in
Horizontal
0.00 in
Cell Size
Height
11.50 in
Width
17.50 in
Keep Square





Это самостоятельный проект: вы должны просто начать с левого угла, создать ряд ячеек 4x6 и изменить по-очереди их размеры, пока не получите макет, который видите здесь. Что касается использования ***Custom Package*** *(Пакет пользователя), вам решать, созда вать ли пользовательский макет самостоятельно*

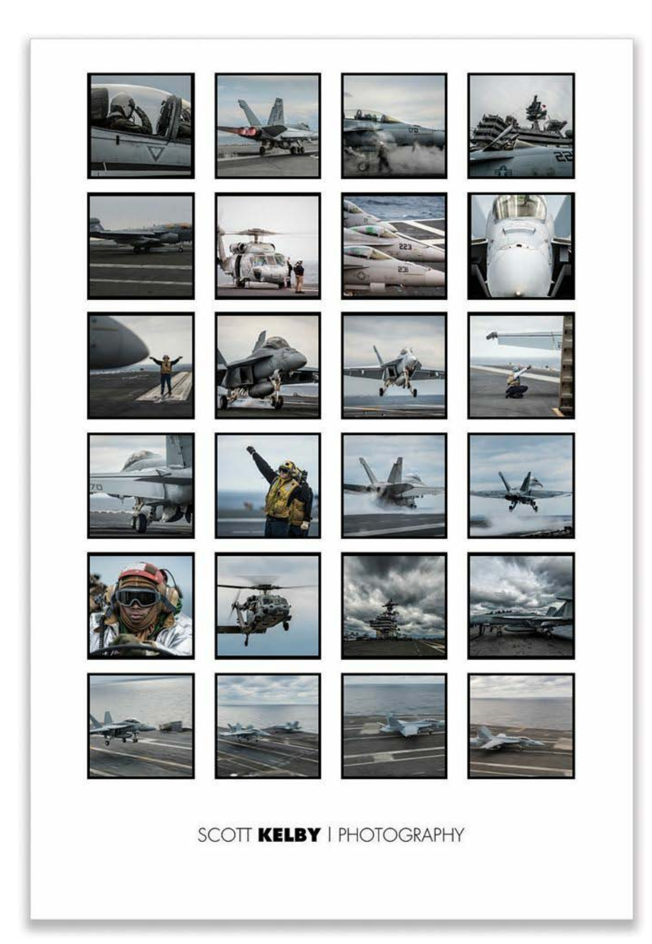


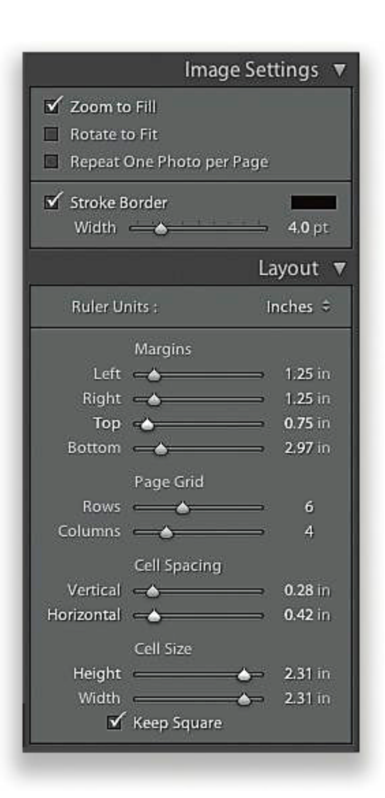




*Установите светло-серый **Page Background Color** (Цвет фона страницы), затем создайте четыре ячейки 5x7 и поместите их 2 вверху и 2 внизу. Затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните-и-перетащите одну из ячеек, чтобы сделать ее копию, которую поместите в центр, поверх начальных четырех. Затем включите функцию **Inner Stroke** (Внутренняя рамка) и добавьте белую обводку шириной приблизительно 18-пунктов*





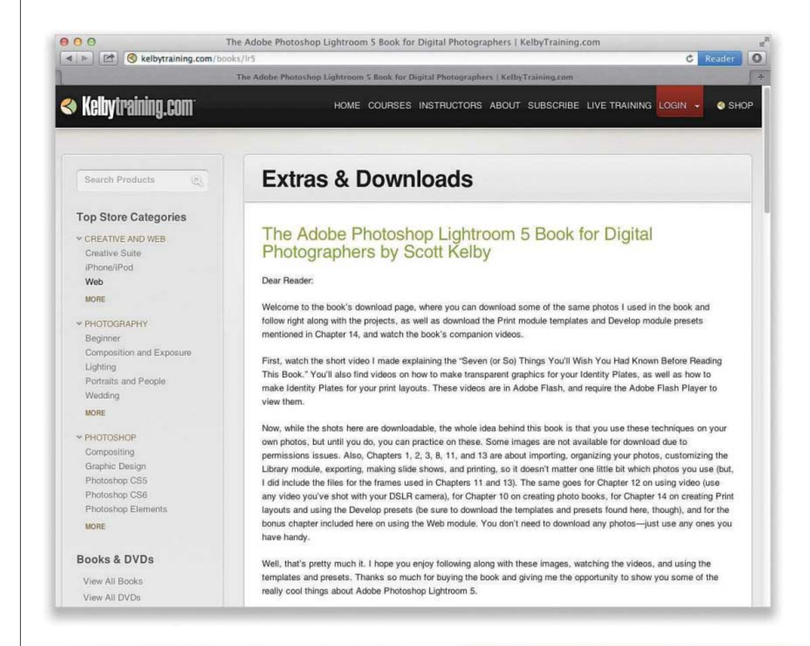


Бонус: 24 классных пресета модуля *Коррекции* Lightroom 5

Держу пари, что это самый приятный заголовок в книге, не так ли? Окей, сенсационная новость: у меня есть приятель и коллега – не кто иной, как Matt Kloskowski (Мэтт Клосковски), серый кардинал блога *Lightroom Killer Tips (Советы знатоков Lightroom)*, в последние годы приобретший репутацию "Ниндзя пресетов". Так вот, я спросил его, могу ли опубликовать здесь, в книге, пакет его лучших пресетов модуля **Develop** (Коррекции) Lightroom 5, а поскольку он работает на меня, то выразил безусловное согласие. ;-) Приношу искреннюю признательность Мэтту за разрешение их открытой публикации.

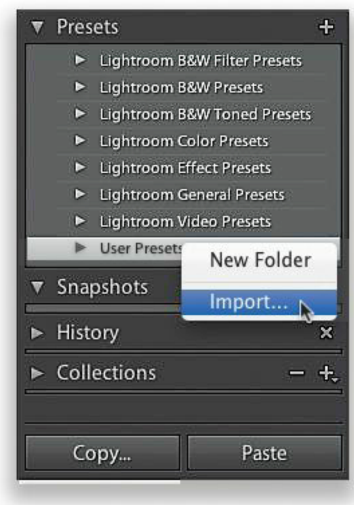
Шаг Один:

Первым делом, вероятно, вы захотите узнать, где эти пресеты в действительности находятся. На сопутствующем веб-сайте книги `http://kelbytraining.com/books/LR5`. На самом деле на веб-сайте их больше, чем 24, потому что есть несколько пресетов резкости, а также дополнительные версии некоторых из них (такие, как варианты *легкая*, *средняя* и *сильная* коррекция, а также цветовые изменения). Помимо пресетов модуля **Develop** (Коррекции) от Мэтта, там же находится другой интересный материал – видео, которые я записал для вашего использования, изображения для практики, шаблоны макетов и пояснительный материал, подобный этому. Итак, начните с загрузки с веб-сайта пресетов, изображенных здесь. (Для поиска пресетов на сайте лучше использовать их оригинальные названия, чем перевод. Для удобства, на следующих страницах я привел и то и другое. Оригинальные названия – в первой строке, перевод – во второй. – ***А.Л.***)



Шаг Два:

Загрузив пресеты, зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) , в панель **Presets** (Параметры пресетов) в левой области панелей и щелкните правой кнопкой мыши коллекцию **User Presets** (Пресеты пользователя). Это вызывает контекстное меню (показанное здесь), и все, что вы должны теперь сделать – выбрать **Import** (Импорт), перейти к пресетам, которые вы только что загрузили с сайта книги, а затем щелкнуть **OK**, и эти пресеты появятся в вашей коллекции **User Presets** (Пресеты пользователя). Чтобы увидеть превью любого пресета, просто наведите на него курсор в коллекции, затем посмотрите на панель **Navigator** (Навигатор) наверху левой области панелей, и увидите, на что был бы похож снимок, выбранный в настоящий момент, если бы к нему был применен пресет. Если он вас устраивает, просто сделайте один щелчок где-либо вне панели **Navigator** (Навигатор). Надеюсь, вам понравится!





Blackand White (Landscape)
Черно-белый (пейзаж)





Before **(До)** After **(После)**

Classic Black and White Tint
Классические черно-белые тона







Before **(До)** After **(После)**

Colorize Red
Красная тональность







Before **(До)** After **(После)**

Fall Foliage (Strong)
Листопад (Сильное)



Before (До)



After (После)

Hawaii Five-O (Medium)
Гавайи Five-O (Среднее)



Before (До)

After (После)

Game Day
День игры





Before (*До*)



After ***(После)***

Hang Ten
Серфинг



Before (*До*)



After ***(После)***

The Hangover Movie Look
"Под мухой"



Before (*До*)



After ***(После)***

▼ HDR Look (Strong)
HDR-стиль (Сильный)



Before (До)



After ***(После)***

Hazy Day
Туманный день




Before (До)



After (После)

Lomo Effect
Ломо-эффект



Before (До)



After (После)

Rounded Rectangle (White)
Скругленная прямоуг. рамка (Белая)



Before (До)



After (После)

Lightroom Instagram Effect
Instagram-эффект в Lightroom



Before (До)

After (После)

Sin City (Light Red)
Лас-Вегас (Светло-красное)



Before (До)



*After **(После)***

Ultra Gritty Effect
Ультра-зернистый эффект

(До)



Before (До)



*After **(После)***

Soft Focus Effect
Эффект мягко-рисующей оптики



После(До)

После

Before (До)



*After **(После)***

Street Light Nights
Город светлой ночью



Before (До)

After (После)

The Ultimate Figter (Medium)
Участник боёв без правил







Before (До)

After (После)

Summer Day
Летний день




Before (До)


After ***(После)***

That 70's Look
70-й вид


Before (До)


After ***(После)***

The 300 Look
300-й вид


Before (До)


After ***(После)***

Surreal Edgy Effect (Strong)
Сюрреалистический эффект (Сильный)

Before (До)

After (После)

Vintage Style
Старая фотография



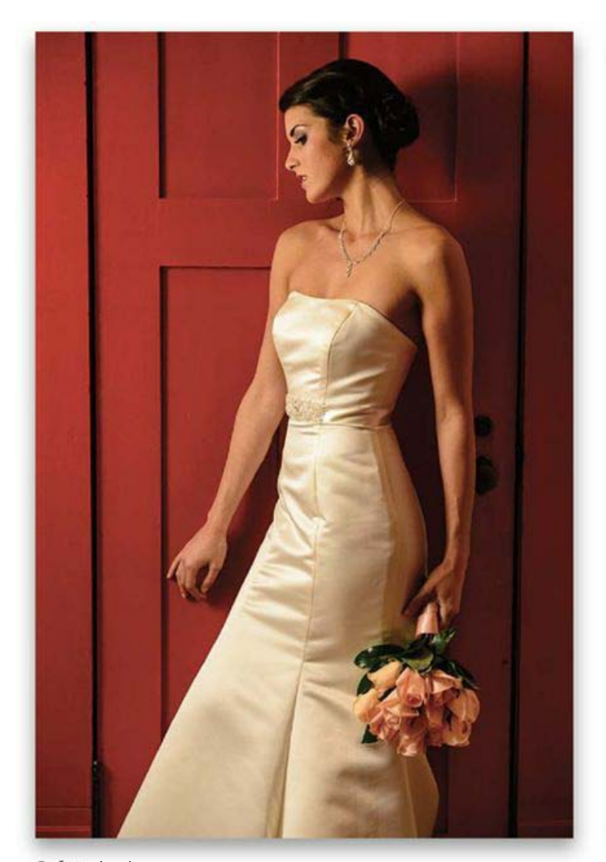
Before (До)



After (После)



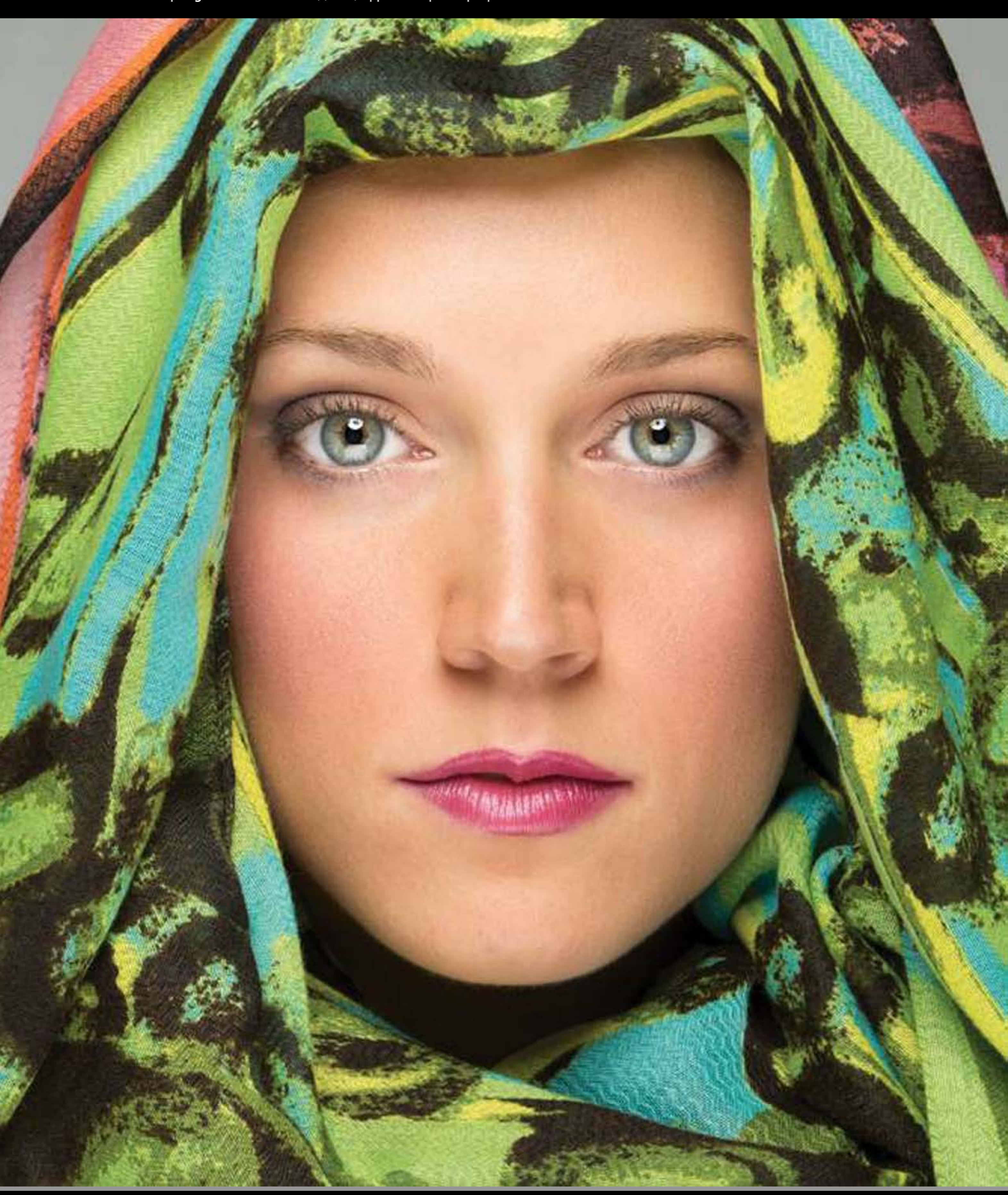
Wedding Fairytail (Strong)
Свадебная сказка (Сильный)



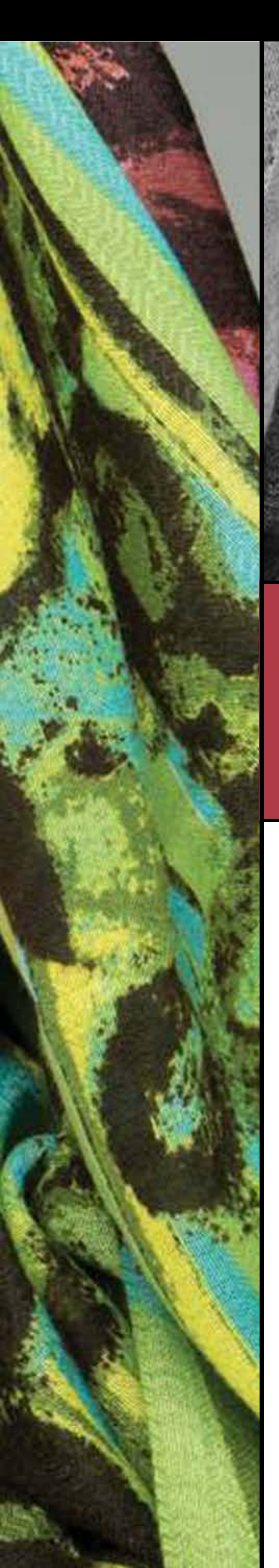
Before (До)



After (После)



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/125 | Фокусное расстояние: 112 мм | Диафрагма: f/13





ГЛАВА 15

MY PORTRAIT WORKFLOW
(МОЯ ТЕХНИКА РАБОТЫ НАД ПОРТРЕТОМ)
поэтапный процесс моей работы над портретом – от съемки до отпечатка

Если вы пришли к этой главе, то или уже потратили время и энергию на изучение этих методов, или просто купили книгу и открыли прямо эту главу, и тогда вы – один из тех смутьянов, бравирующих попранием освященной веками традиции чтения книг (суть которой в том, что вы начинаете с главы 1 и последовательно, страница за страницей, одолеваете книгу), и вместо этого просто перескакиваете туда, где "запрятан интересный материал". Осмелюсь предположить, что вы не такой человек. Наоборот, я допускаю, что вы прилежно трудились, пока не добрались сюда, и поэтому заслужили развлечение (И кто у нас такой молодец?) До сих пор, каждая глава книги была посвящена единственной теме – одна импорту, а другая редактированию; одна организации, а другая печати. Но я решил, что будет полезно увидеть все это в совокупности – чтобы увидеть весь процесс с начала и до конца – и решил рассмотреть даже детали фотосъемки. Почему? Поскольку это займет дополнительные страницы, а это по душе издателям, потому что, по их мнению, читатели любят книги потолще. На самом деле, если им сказать: "Я собираюсь вставить страницы просто со случайным набором слов", это повергнет их в шок. Если им сказать, что вы включили несколько страниц типа, скажем, "Эта страница преднамеренно оставлена пустой", они на несколько секунд потеряют сознание, и потребуется нашатырь, чтобы привести их в чувство – это Священный Грааль книгоиздания. Сейчас же я не имею понятия, добавляли ли они в книгу пустые страницы, но могу сказать с уверенностью: если они это сделали, они их перенумеровали, а затем вздевали в офисах руку, посылая друг другу воздушное приветствие. Добро пожаловать в их мир.

Этап Один: Всё начинается со съёмки

То, что предлагается здесь изучить, является моим типичным каждодневным технологическим процессом, без разницы, делаю ли я фотосессию пейзажа, портретную или спортивную фотосессию – я обычно каждый раз использую в Lightroom одни и те же приемы в одной и той же последовательности. В этом конкретном примере я делаю студийную фотосессию, так что процесс создания снимка фактически начинается съемкой с помощью компьютера с присоединенной камерой (когда я соединяю камеру с ноутбуком и снимаю непосредственно прямо в Lightroom. Я поступаю так всегда, если есть возможность, потому что при этом изображение можно видеть в полноэкранном размере, а не на крошечных 3" ЖК-дисплеях на задней стенке камеры). Здесь используется простая схема освещения одним источником, и ее нетрудно воспроизвести.

Шаг Один:

До настройки освещения, я присоединяю камеру Nikon DSLR к ноутбуку USB-кабелем, который был поставлен с камерой. После соединения я запускаю Lightroom 5, затем захожу в меню **File** (Файл), и под командой **Tethered Capture** (Управление камерой с компьютера) выбираю **Start Tethered Capture** (Старт съемки с помощью компьютера). Я ввожу, что мне нужно, в диалоговом окне **Tethered Capture Settings** (Установки записи съемки) (например, адрес, где я хочу сохранять изображения в ноутбуке), щелкаю кнопку ОК, и это открывает плавающее окно, которое вы видите здесь. Теперь я готов работать (о подробностях подготовки к съемке с помощью компьютера можно посмотреть в Главах 1 и 4).



Шаг Два:

Схема освещения, которую я использовал, действительно проста: только две вспышки (освещение при помощи софтбокса позади модели выключено – я просто использовал софтбокс в качестве серого фона. Сначала мы включили софтбокс, но мне не понравилось, что он просвечивает сквозь косынку). Головки вспышек – Elinchrom BXRI 500s (студийный строб на 500 ватт со встроенным беспроводным приемником). У верхней вспышки есть 17" портретный рефлектор с диффузионной насадкой спереди (для смягчения света). Вторая вспышка (расположенная ниже, на штанге) находится в 27 " софтбоксе. Параметры настройки камеры: объектив 70-200 мм f/2.8 объектив. В студии я устанавливаю режим **Manual** (Вручную) и ставлю выдержку затвора в $^{1}/_{125}$ секунды, после чего просто корректирую диафрагменное число (которое для этой и большинства других фотосессий устанавливаю в $^{f}/_{13}$). В студии я также устанавливаю самое низкое для моей камеры значение ISO (100 ISO для этой модели Nikon). И на этом – всё; простая установка с двумя источниками света и простыми настройками.



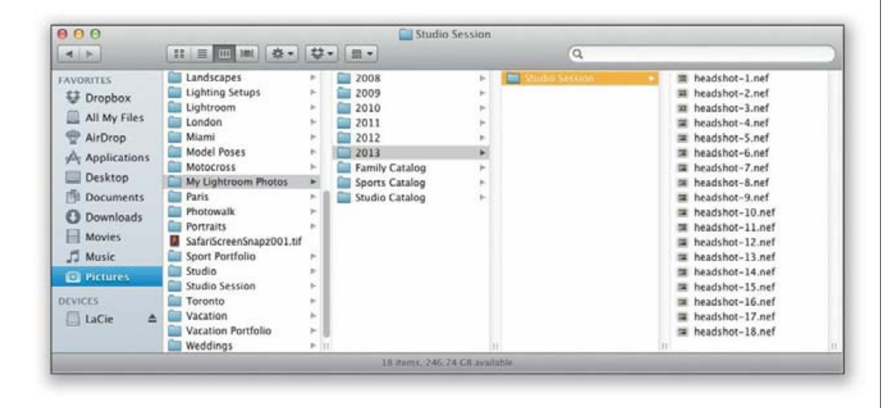
Этап Два: Что надо сделать сразу после съемки

Как только фотосессия закончена, прежде, чем начать процесс сортировки/редактирования в Lightroom и Photoshop, сделайте ряд абсолютно необходимых вещей, а именно – создайте резервную копию снимков, прямо сейчас, перед чем-либо еще – я действительно создаю резервную копию, даже когда снимаю на местности (используя для этого два портативных внешних жестких диска OWC Mercury On-The-Go High-Speed 80 GB). Здесь изложена пошаговая технология создания резервной копии.



Шаг Один:

После съемки с помощью компьютера с присоединенной камерой (прямо к ноутбуку, как я сделал в этой фотосессии), снимки уже находятся в компьютере и в Lightroom, но их резервная копия еще не создана – в этом компьютере находятся единственные экземпляры снимков. Если с ноутбуком что-нибудь произойдет, эти снимки будут безвозвратно утрачены. Так что после фотосессии я немедленно создаю резервную копию снимков. Хотя вы можете видеть снимки в Lightroom, необходимо создать резервные копии файлов снимков непосредственно. Самый быстрый способ найти исходную папку – зайти в Lightroom, щелкнуть правой кнопкой мыши любой снимок этой фотосессии и выбрать из всплывающего меню **Show in Explorer** (Показать в Проводнике) (Mac: **Show in Finder**), как показано здесь.



Шаг Два:

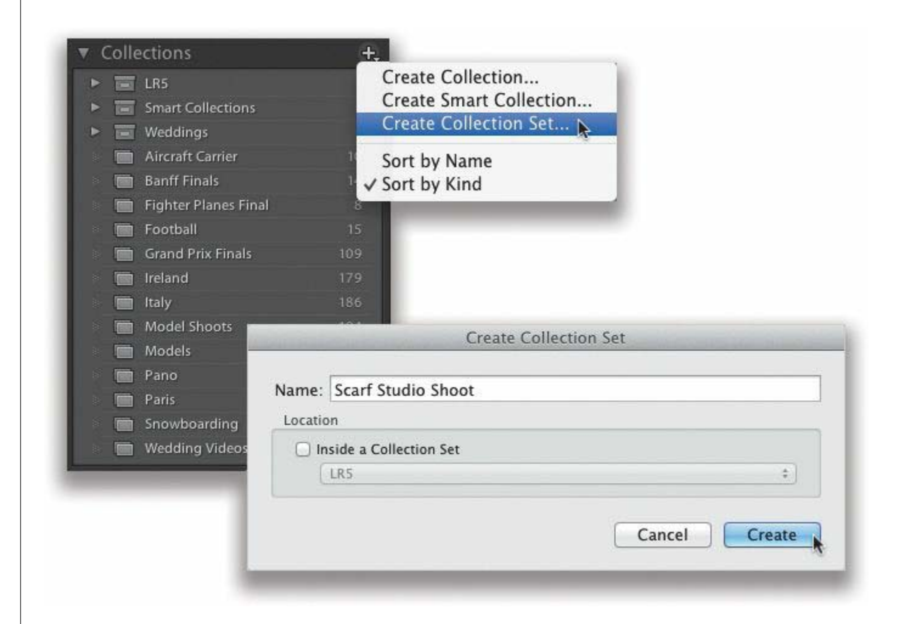
Это открывает окно **Windows Explorer** (Mac: **Finder**) с содержимым папки с вашими физическими файлами снимков, поэтому щелкните эту папку и перетащите всё ее содержимое на ваш резервный жесткий диск (это должен быть физически отдельный внешний жесткий диск – а не просто другой логический диск на одном и том же приводе). Если у вас нет с собой внешнего дисковода, то, по крайней мере, прожгите эту папку на CD или DVD.

Этап Три: Поиск снимков *Удачные* и создание их коллекции

Окей, снимки находятся в Lightroom, а на отдельном жестком приводе создана их резервная копия, и теперь самое время сделать коллекцию фотокиперов данной фотосессии, а также избавиться от явного брака – снимков **Reject** (Брак): расфокусированных, в которых не сработала вспышка или композиционно испорченных). Мы облегчим себе жизнь, если сразу создадим набор коллекций, а затем в этом наборе создадим еще коллекции снимков **Picks** (Удачные) и **Selects** (Отборные) (итоговые изображения, которые мы предъявим клиенту).

Шаг Один:

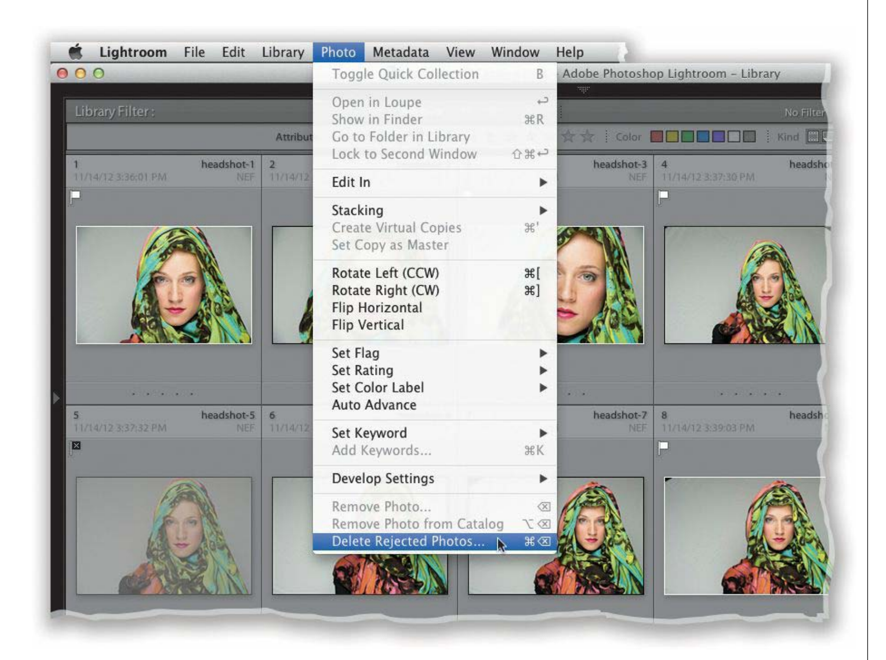
В модуле **Library** (Библиотека) зайдите в панель **Collections** (Коллекции) (в левой области панелей), щелкните кнопку **+** (знак плюс) на правом конце заголовка панели и из всплывающего меню выберите **Create Collection Set** (Создать набор коллекций). Когда появится диалоговое окно **Create Collection Set** (Создать набор коллекций), присвойте новому набору коллекций имя **Scarf Studio Shoot** *(Косынка – студийная фотосессия)*, а затем щелкните кнопку **Create** (Создать). Теперь мы получили набор, где можем сохранять изображения **Pick** (Удачный) и итоговые изображения для предъявления клиенту (но на деле мы не собираемся использовать этот набор прямо в эту минуту – мы лишь настраиваем его, чтобы использовать через пару-тройку шагов).



Шаг Два:

Затем я нахожу и отмечаю только снимки **Pick** (Удачный) и **Reject** (Брак) фотосессии. Нажмите **G**, чтобы видеть изображения в представлении **Grid** (Сетка), затем скроллируйте их на самый верх и сделайте двойной щелчок первого снимка (тем самым, увеличивая его масштаб в представлении **Loupe** (Лупа)). Теперь используйте клавиши на клавиатуре с правой/левой стрелками, чтобы рассмотреть каждое изображение фотосессии. Когда вы видите по-настоящему хороший снимок, нажимайте клавишу **P** для установки флажка **Pick** (Удачный), а когда видите **Reject** (Брак) (снимки, в которых нет фокусировки, безобразная композиция, испорченные по той или иной причине, и т.д.), нажимайте букву **X** (для установки флажка **Reject** (Брак) с целью последующего удаления). При рассмотрении этих изображений помните: устанавливайте только флажки **Pick** (Удачный) и **Reject** (Брак) – никаких звездных рейтингов и т.п. Если вы ошибетесь, нажмите клавишу **U**, чтобы снять установленный флажок. Более подробно о снимках **Pick** (Удачный) и **Reject** (Брак) см. страницу 60 в Главе 2.





Шаг Три:

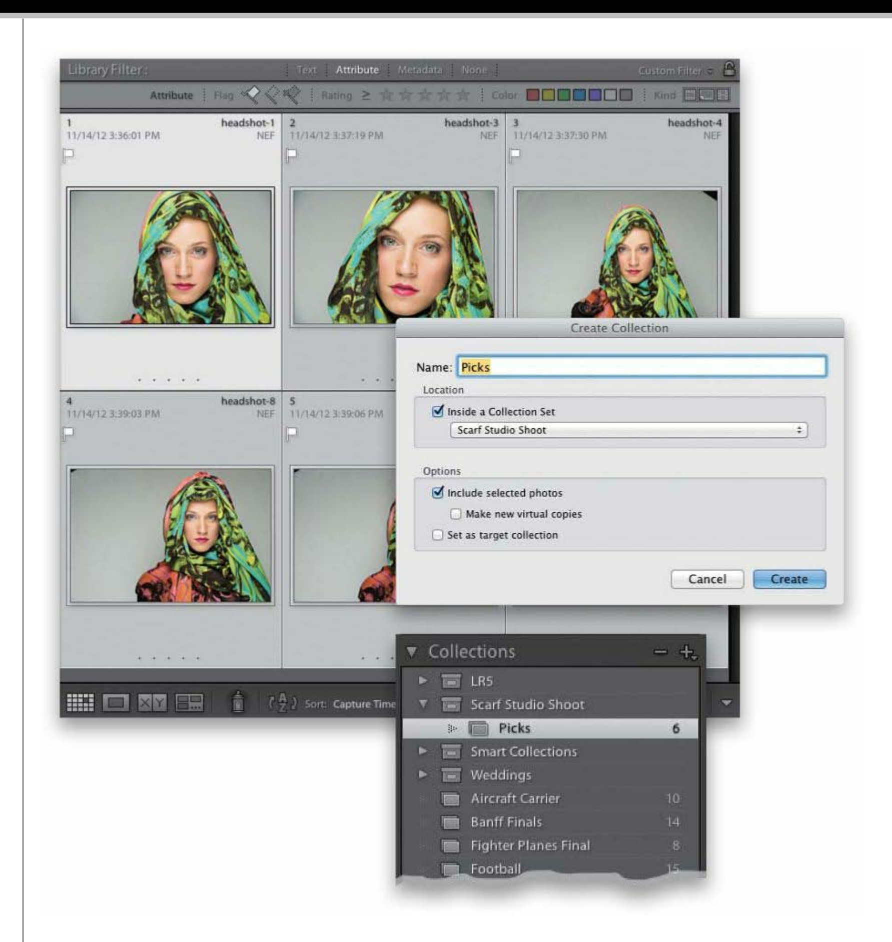
После отбора снимков **Pick** (Удачный) и **Reject** (Брак), давайте избавимся от снимков **Reject** (Брак), выбирая команду **Delete Rejected Photos** (Удалить отбракованные фото) из меню **Photo** (Фото) (как показано здесь). Между прочим, хотя это не очень хорошо видно на рисунке, но при установке флажка **Reject** (Брак) в изображение, его миниатюра несколько тускнеет, создавая еще один визуальный признак (помимо черного флажка), что изображение отмечено как **Reject** (Брак) (взгляните на первое изображение в нижнем ряду и убедитесь, что миниатюра затемнена).

Шаг Четыре:

Теперь включим фильтр, который покажет только снимки **Pick** (Удачный) (в конечном счете, наша цель – отделить снимки **Pick** (Удачный) в фотосессии от остальных). Зайдите в панель **Library Filter** (Фильтр Библиотеки) над областью превью, щелкните кнопку **Attribute** (Атрибуты), а затем щелкните белый флажок **Pick** (Удачный), чтобы отфильтровать и показать только изображения **Pick** (Удачный). *Примечание:* Если вы не видите панель **Library Filter** (Фильтр Библиотеки) над областью превью, нажмите на клавиатуре клавишу обратный слеш (****), чтобы сделать панель видимой.

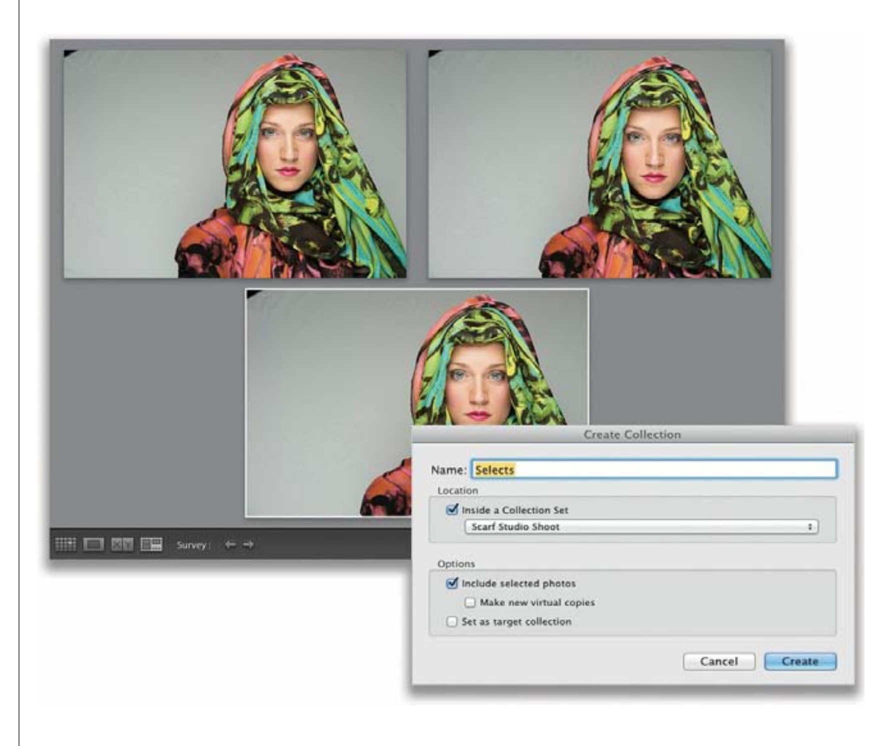
Шаг Пять:

Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**) для выбора всех снимков **Pick** (Удачный), а затем – быструю клавишу **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**) для создания новой коллекции. Когда появится диалоговое окно, дайте этой коллекции имя **Picks** *(Удачные)*, щелкните радио-кнопку **Inside a Collection Set** (~~В А1:~~ [Поместить в набор коллекций – ***А.Л.***]), и из всплывающего меню выберите набор коллекций **Scarf Studio Shoot** *(Косынка – студийная фотосессия)*, который мы создали раньше, в Шаге Один (помните, я сказал, что мы используем набор позднее). Удостоверьтесь, что флажок **Include Selected Photos** (Включить выбранные фото) установлен (благодаря чему эти отобранные снимки автоматически переносятся в эту новую коллекцию), и щелкните кнопку **Create** (Создать). Это сохраняет снимки **Pick** (Удачный) в их собственную коллекцию **Picks** (Удачные) в наборе **Scarf Studio Shoot** *(Косынка – студийная фотосессия)* (показанную здесь внизу). Здесь во всех снимках белый флажок еще установлен, но поскольку снимки теперь находятся в своей собственной коллекции, для подготовки следующего шага мы можем удалить флажки. Итак, выберите все снимки, затем нажмите клавишу **U** для удаления флажка изо всех снимков. (Более подробно о коллекциях см. страницу 60 в Главе 2).



Шаг Шесть:

Надо еще сузить список отобранных изображений – до тех, которые мы отправим клиенту для утверждения. Для этого я выбираю все изображения в коллекции **Picks** (Удачные) со схожими позами и захожу в представление **Survey** (Обзор) нажатием быстрой клавиши **N**. Выделенные изображения появляются все вместе на экране, и я продолжаю удаление из них снимков, пока не останется только один-два снимка данной позы, которые мне нравятся. Я щелкаю этот снимок (как показано здесь, где я щелкнул изображение в центре), и устанавливаю флажок **Pick** (Удачный). Нажмите клавишу **G**, чтобы возвратиться к представлению **Grid** (Сетка), выберите следующий набор изображений в другой похожей позе и сократите таким же образом число отобранных из них снимков (я завершил отбор с тремя снимками, которые назовем *selects – отборные*). В **Library Filter** (Фильтр Библиотеки) включите фильтр флажка, выбрав все изображения с установленным флажком **Pick** (Удачный), создайте новую коллекцию, присвойте ей имя **Selects** *(Отборные)* и сохраните ее в наборе **Scarf Studio Shoot** *(Косынка – студийная фотосессия)*.



Теперь, когда список изображений сведен к тем, которые будут предъявлены клиенту, следует решить: покажете ли вы клиенту пробные отпечатки "как есть", или предварительно немного откорректируете их в модуле **Develop** (Коррекции) Lightroom? Если вы оставляете всё "как есть", перейдите к странице 497. Но если вы хотите потратить несколько минут и сделать несколько исправлений, то читайте этот раздел дальше. Между прочим, здесь используется лишь некая быстрая правка – мы не хотим терять сейчас время на редактирование всего пакета снимков, потому что клиент может выбрать только один из них (или вообще не выбрать никакого).

Этап Четыре: Быстрая ретушь снимков *Отборные*



Шаг Один:

На данный момент у меня в коллекции **Selects** *(Отборные)* три. Давайте сделаем только небольшую коррекцию яркости этого снимка **Selects** *(Отборные)*, чтобы сделать его готовым к показу клиенту. Конечно, если баланс белого нарушен или снимки слишком темные, я исправил бы оба эти изъяна в модуле **Develop** (Коррекции), прежде чем выполнять какое-либо ретуширование, так что две указанные выше коррекции всегда делаются первыми. Как только они выполнены (в данном случае, они не требуются), переходите к быстрой ретуши. Первое, что я здесь замечаю – глаза модели темнее, чем хотелось бы (белки имеют легкий серый оттенок, а радужные оболочки кажутся лишенными объема), поэтому перейдите к инструменту **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (выделенному здесь красным овалом). Перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного вправо (здесь я перетащил его в +0.68) и закрасьте белки глаз модели, чтобы увеличить их яркость. Выполнив закрашивание, можно несколько откорректировать величину экспозиции (я увеличил ее до +0.82, что сделало белки несколько ярче). Давайте добавим немного контраста к радужным оболочкам модели, прежде всего щелкая **New** (Создать), и сбрасывая все ползунки в нуль (двойным щелчком слова **Effect** (Эффект)). Затем увеличьте величину **Contrast** (Контраст) (я, начал с 25, а затем увеличил его до 62), и закрасьте прямо по радужным оболочкам.



Шаг Два:

Если увеличить масштаб, то кожа модели видна лучше, и можно разглядеть несколько пятен, от которых следовало бы избавиться (на это потребуется лишь несколько секунд). Активируйте в панели инструментов инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) (он здесь выделен красным кружком), сделайте размер кисти только немного больше, чем пятен, которые вы хотите удалить, затем наведите курсор на каждое пятно и щелкните один раз для его удаления. Потратьте минуту, чтобы удалить остальные пятна. Помните: это только поверхностная, а не всеобъемлющая ретушь, так что не тратьте слишком много времени на этот шаг – максимум одну-две минуты.

Шаг Три:

Визажист изменил цвет губ модели прежде, чем была надета косынка, и это могло бы дать слишком много красного и смешаться с цветами косынки. Итак, зайдите в панель **HSL**, щелкните вверху надпись **Saturation** (Насыщенность), а затем щелкните инструмент **Targeted Adjustment** (Прямая коррекция перемещением по фото) (тот небольшой значок в виде мишени в верхнем левом углу панели). Возьмите этот инструмент (сокращенно **TAT**), щелкните им прямо губы модели, перетащите вниз, и он понизит насыщенность красных (здесь я ослабил цвет губ, пока визуально он не стал выглядеть более гармонично с цветами косынки, при этом ползунок **Red** (Красный) сместился в -31). Вот теперь стало лучше.



Шаг Четыре:

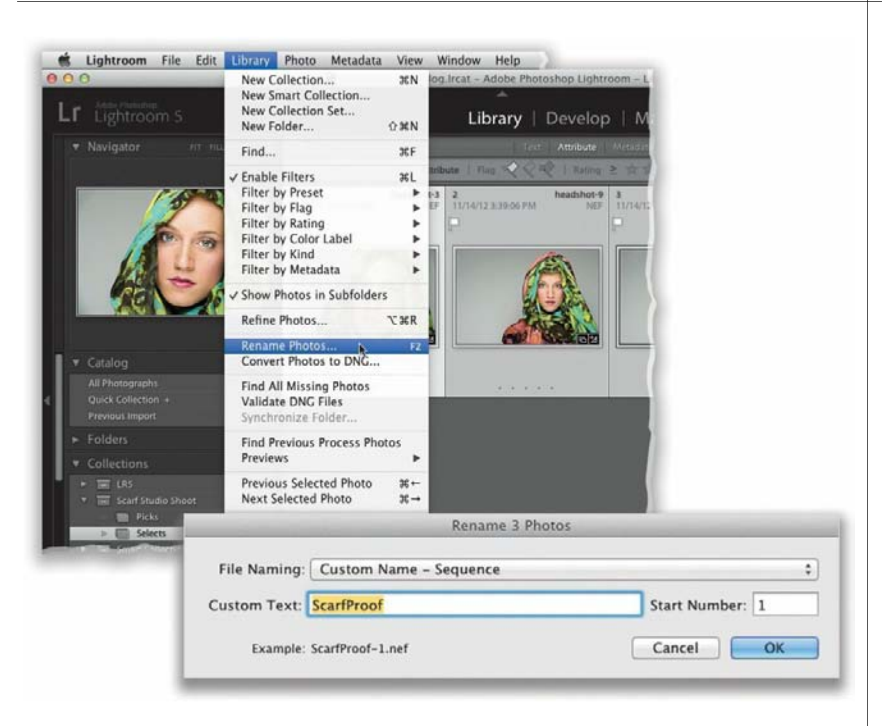
В верхнем левом углу изображения виден край софтбокса, на фоне которого мы поместили модель, и очевидно, мы не хотим, чтобы он остался в снимке. Итак, зайдите в панель инструментов, снова активируйте инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) и закрасьте ту область, чтобы удалить край софтбокса (новая функция **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть), включенная в Lightroom 5, прекрасно с этим справляется). Здесь же видны некоторые неоднородности яркости диффузионной панели, поэтому продолжите и закрасьте их, чтобы избавиться также и от них (это займет у вас несколько минут, потому что их много, но по крайней мере, теперь вы можете сделать это прямо в Lightroom). Кроме того, не забудьте применить такую же быструю ретушь к двум другим изображениям, которые вы отправляете своему клиенту для проверки и утверждения.





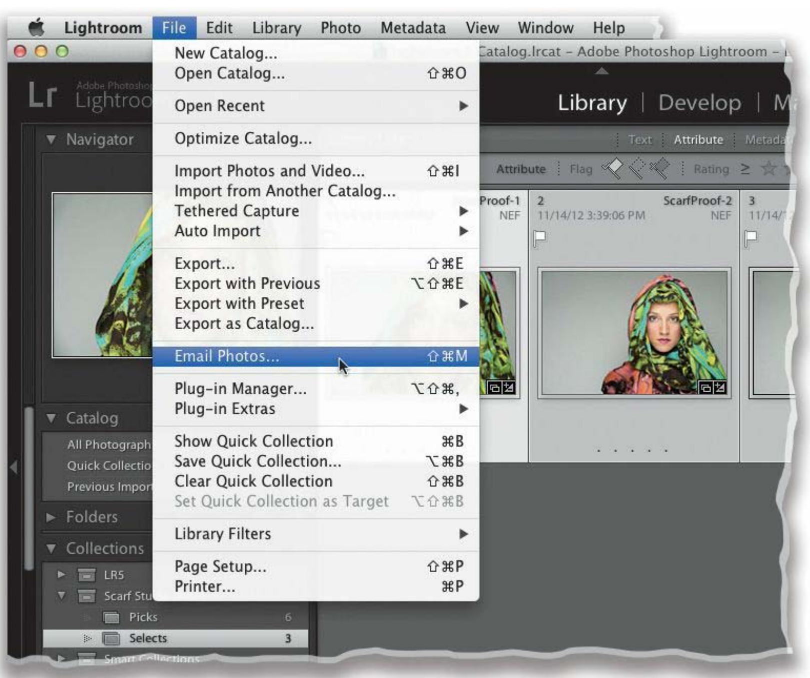
Этап Пять: Отправка клиентам пробных снимков электронной почтой

На этом этапе я хочу отправить пробные отпечатки клиенту возможно быстро и просто, а для небольшого количества изображений, как здесь, это означает послать их по электронной почте прямо из Lightroom непосредственно клиенту. Если бы количество изображений было большим (15, 20 или больше), то на данном этапе я создал бы веб-страницу пробных отпечатков, и как это сделать, вы можете точно узнать в бонусной веб-главе (которая включена ниже в данный перевод, а адрес ее оригинала можно посмотреть во введении автора к книге – ***А.Л.***).



Шаг Один:

Нажмите клавишу **G**, чтобы снова вернуться к представлению **Grid** (Сетка), и щелкните коллекцию **Selects** *(Отборные)*. Выберите эти три изображения, у которых только что выполнена быстрая ретушь, поскольку именно их мы намереваемся отправить клиенту. Далее, зайдите в меню **Library** (Библиотека) и выберите **Rename Photos** (Переименовать фото) (как показано здесь). Когда появится диалоговое окно **Rename Photos** (Переименовать фото), измените имена на что-то простое, с которыми клиент будет в состоянии работать (я использую имя снятого человека, затем **Proof** (Пробный отпечаток), затем последовательное число, таким образом, в данном случае все изображения будут переименованы в ScarfProof-1, ScarfProof-2, и так далее).

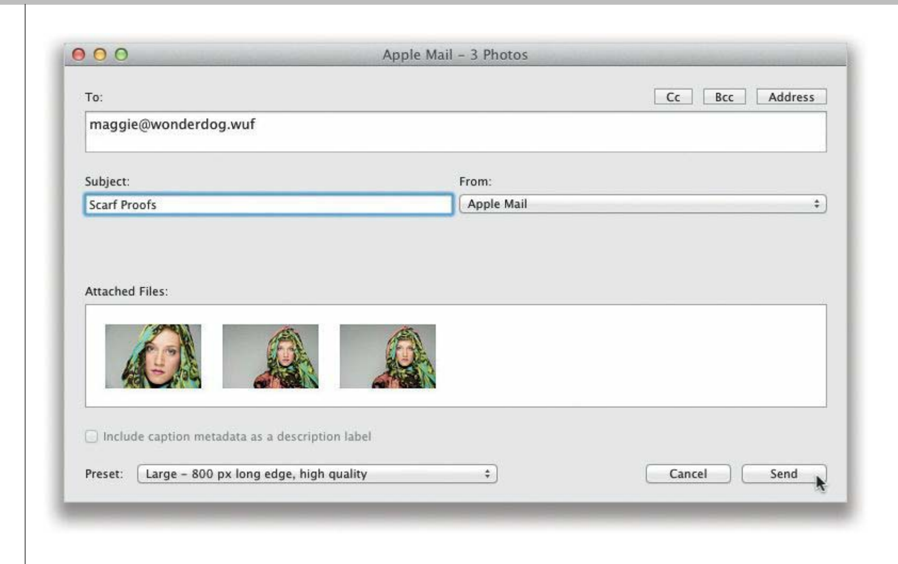


Шаг Два:

Теперь, пока три снимка **Selects** *(Отборные)* все еще остаются выбранными, зайдите в меню **File** (Файл) и выберите **Email Photos** (Отправить фото по e-mail) (как показано здесь), хотя для этого есть и быстрая клавиша, которую легко запомнить: **Ctrl+Shift+M** (Mac: **Command+Shift+M**).

Шаг Три:

Это открывает в Lightroom диалоговое окно электронной почты (показанное здесь), где вы вводите адрес электронной почты своего клиента, тему электронного послания и прочее (более подробно о пользовании электронной почтой см. выше, на странице 292). Тем, на что я действительно хотел бы обратить ваше внимание, являются размеры того, что вы будете отправлять. Можно посоветовать послать очень маленькие пробные отпечатки, если вас беспокоит, что клиент может использовать изображения прежде, чем они будут закончены (или прежде, чем расплатится с вами); в таких случаях, мало того, что стоит послать меньший размер (выберите **Small** (Малый) из всплывающего списка **Preset** (Пресет) в нижнем левом углу), но также добавить видимый водяной знак (см. страницу 288 о том, как это сделать). После ввода адреса клиента щелкните кнопку **Send** (Отправить) в нижнем правом углу окна.



Шаг Четыре:

Это открывает почтовую программу, создает пустую электронную почту, заполняет той информацией, которую вы добавили, и присоединяет ваши снимки. Как показано здесь, я отправил клиенту пробные отпечатки приличного размера. Я оставил установку пресета **Large** (Большой), так что длинный край имеет длину 800 пикселов, а качество установил в **High** (Высокое), но даже вместе эти три файла JPEG составили в общем только 616 КБ. Итак, можно видеть, что есть реальная возможность послать электронной почтой довольно много файлов (если каждый занимает приблизительно 90 КБ, то вы могли бы послать по электронной почте примерно 25 пробных отпечатков JPEG с этими параметрами настройки и все еще оставаться в рамках даже самого консервативного лимита на почтовое отправление 5 МБ). Щелкните кнопку **Send** (Отправить), и они уйдут к клиенту. Теперь остается только ждать и надеяться, что они понравятся клиентам (не волнуйтесь, это обязательно произойдет).



Этап Шесть: Выполнение финальных настроек и работа с Photoshop

Как только клиент возвращает мне отобранные им снимки, я начинаю работать над одним или несколькими заключительными изображениями – прежде всего, в Lightroom, а затем, при необходимости – в Photoshop. В данном случае, поскольку мы будем делать акцент на ретуши портрета, перейдем в Photoshop, но начинать здесь будем всегда в Lightroom.

Шаг Один:

Как только клиент посылает мне по электронной почте выбранные им снимки, я возвращаюсь в коллекцию **Selects** *(Отборные)* в модуле **Library** (Библиотека) и помечаю каждый такой снимок как **Red** (Красный), нажимая клавишу **6** клавиатуры (обычно я не прибегаю к такому, но вы могли бы сделать даже отдельную коллекцию только с выбранными клиентом снимками и присвоить им имя **Client Selects** *(Выбранные клиентом)*, но это полностью на ваше усмотрение). В данном случае клиент выбрал только один снимок (который я пометил меткой **Red** (Красный), как показано здесь).

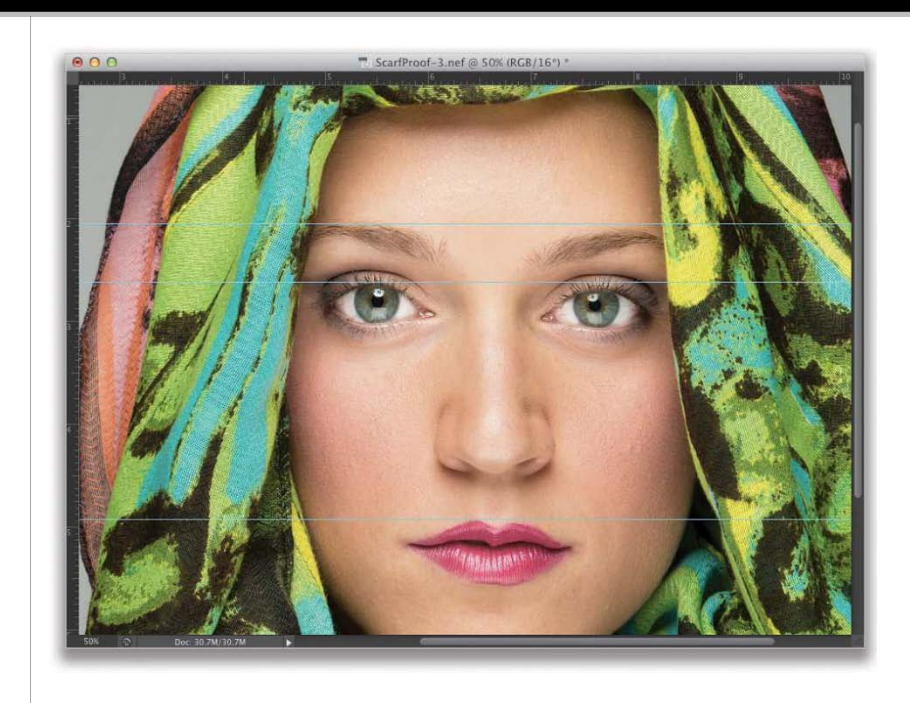


Шаг Два:

Продолжайте и обрежьте изображение в Lightroom, прежде чем отправиться в Photoshop. Для этого зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) и щелкните инструмент **Crop Overlay** (Кадрирование) (**R**) на панели инструментов. Перетащите в углах границы обрезки, пока увеличение не приобретет хороший вид, и обрежьте, как показано здесь. Закончив, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать обрезку.

Шаг Три:

Теперь давайте отправимся в Photoshop. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**) и спустя небольшое время, изображение появится в Photoshop (как показано здесь). Конечно, на компьютере должен быть установлен Photoshop (если установлен Photoshop Elements, то изображение откроется в Elements). Здесь мы выполним ряд заключительных шагов ретуши, которые не можем сделать в Lightroom, такие как исправление симметрии лица (чтобы черты лица выстроились точно в линию). Например, глаз и бровь справа ниже, чем слева (я перетащил сюда направляющие, чтобы это было яснее видно). То же с губами – правая сторона ниже, чем левая, что нарушает симметрию. Мы быстро исправим оба этих дефекта в Photoshop, для чего увеличим масштаб (нажав пару раз быструю клавишу **Ctrl+ +** (Mac: **Command++**), пока изображение не приобретет показанный здесь вид). (С.Келби в этом разделе называет *левой* и *правой* стороны объекта съемки с точки зрения камеры, а не самого объекта. Т.е. *правый* в тексте глаз – это *левый* глаз модели и т.п. – ***А.Л.***)

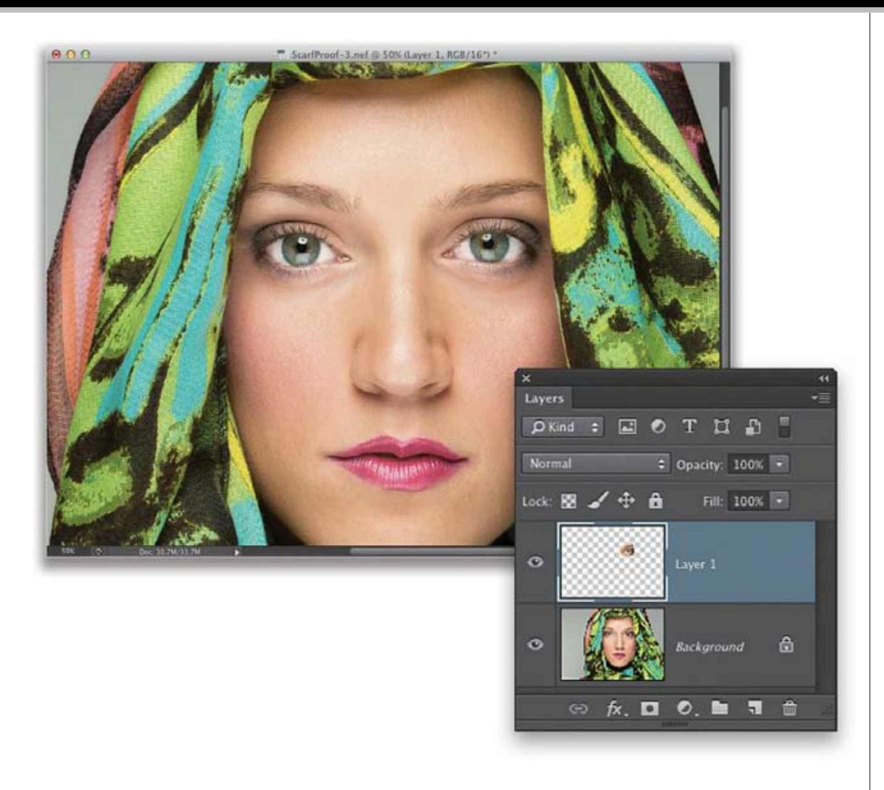


Шаг Четыре:

Выделим область вокруг глаза и брови, смягчим кромку, расположим ее на собственном слое, а затем буквально переместим клавишами со стрелками эту область вверх на ⅛″, пока оба глаза не выстроятся точно в линию. Итак, активируйте инструмент **Lasso** (Лассо)(**L**) и сделайте выделение всей области вокруг глаза и брови справа, как показано здесь. Теперь, чтобы смягчить края выделенной области (и скрыть выполнение ретуши), зайдите в панель меню и выполните команду **Select > Modify > Feather** (Выделение > Модифицировать > Растушевка). Когда появится диалоговое окно **Feather Selection** (Растушевка выделенной области) (показанное здесь), установите **Feather Radius** (Радиус растушевки) в 10 пикселов (для хорошего постепенного перехода на кромке) и щелкните кнопку **OK**.







Шаг Пять:

Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы разместить выделенную область на отдельном слое. Всё, что нужно сделать теперь – переключиться на инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и использовать клавишу **Стрелка вверх** для перемещения этой области мелкими шагами на несколько пикселов, пока глаза по обеим сторонам не сделаются на одном уровне (здесь я нажал клавишу 10 раз). Почему мы не видим никаких жестких кромок или краёв выделенной области? Именно добавление растушевки в 10 пикселов скрывает жесткий край, превращая его в плавный переход. Теперь об исправлении губ. На самом деле мы сделаем две быстрых коррекции губ: мы поработаем с опущенной левой стороной верхней губы, выравнивая ее по правой стороне, а затем выровняем и удлиним угол рта с правой стороны (тот, где встречаются губы), так чтобы он лучшие гармонировал с левой стороной. Но, прежде, чем сделать это, нажмите **Ctrl+E** (Mac: **Command+**E), чтобы слить слои.



Шаг Шесть:

Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите опцию **Liquify** (Пластика), которая вызывает диалоговое окно **Liquify** (Пластика), показанное здесь. Увеличим масштаб губ (используя те же самые быстрые клавиши увеличения масштаба, о которых мы говорили несколько шагов назад), и затем щелкните в панели инструментов вверху слева первый инструмент (под названием **Forward Warp** (Деформация)). Этот инструмент перемещает изображение, как если бы оно было сделано из густой жидкости (наподобие патоки). Измените размеры кисти таким образом, чтобы она была немного больше, чем участок губы, который вы хотите передвинуть (для изменения размеров кисти можно использовать клавиши **Открывающая** и **Закрывающая квадратная скобка** клавиатуры -- сразу справа от буквы **P**). Затем поместите кисть на левой стороне верхней губы (как показано здесь), щелкните и постепенно переместите клавишей со стрелкой вниз, пока не выровняете по линии с правой стороной. Удивительно просто, правда ведь? Теперь, возьмите тот же самый инструмент, наведите на правый угол рта и понемногу переместите клавишей со стрелкой, так чтобы удлинить его, а затем немного приподнимите его, чтобы он выглядел ровным, как с левой стороны. Можно бы также увеличить на самую малость правую сторону нижней губы, как раз справа от средины.

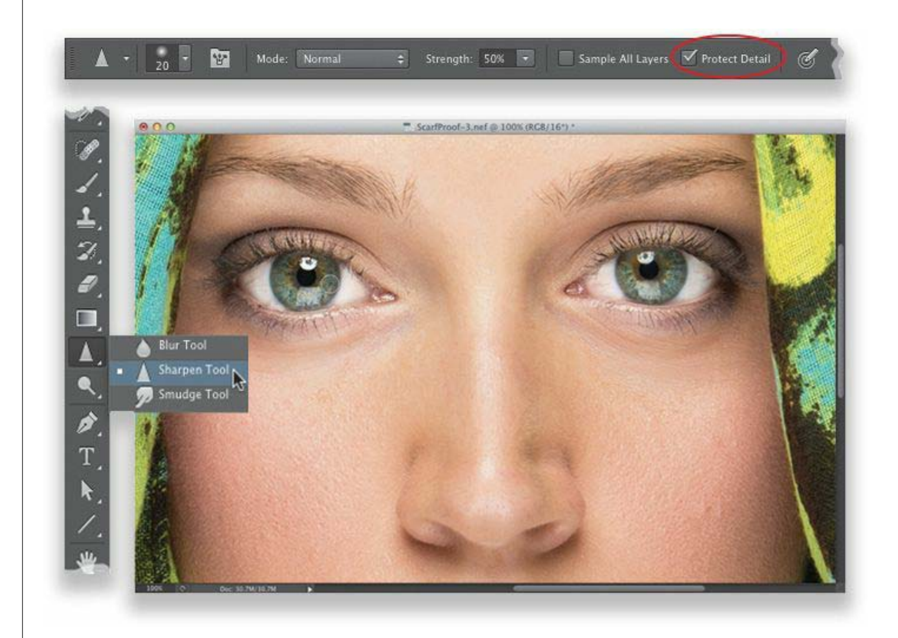
Шаг Семь:

Нос модели, конечно же, невелик, но мы сделаем его еще чуть меньшим, используя инструмент, который отлично работает в ретуши такого типа. Это инструмент под названием **Pucker** (Сморщивание) (**S**), и он съёживает все, что вы им щелкаете (или щелкаете-и-держите). Итак, активируйте инструмент **Pucker** (Сморщивание) (это третий сверху инструмент в панели инструментов (четвертый в Photoshop CS5 – ***А.Л.***)) и щелкните им несколько раз прямо по кончику носа (возможно, пять-шесть раз), затем переместитесь вверх, по переносице, и щелкните три-четыре раза. Наконец, щелкните каждую ноздрю два-три раза. (Причина, по которой я щелкаю эти области порознь, вместо того, чтобы использовать одну большую кисть, состоит в том, что я хочу быть уверенным, что мои действия затрагивают именно нос, а не окружающую его область. При слишком большой кисти, вы будете стягивать другие области). Закончив, щелкните кнопку **OK**, чтобы применить ретушь.



Шаг Восемь:

Мы можем сделать общее повышение резкости, вернувшись в Lightroom, когда закончим здесь, в Photoshop, но раз мы уже в нем, удобно применить инструмент, позволяющий повышать резкость только в локальной области и использующий самый продвинутый в Photoshop алгоритм повышения резкости – инструмент **Sharpen** (Резкость) (Adobe обновил алгоритм этого инструмента еще в Photoshop CS5, добавив окошко **Protect Detail** (Защитить детали), галочка в котором установлена по умолчанию, и он работает фантастически хорошо для таких вещей, как повышение резкости глаз). Итак, увеличьте масштаб по-настоящему сильно, активируйте инструмент **Sharpen** (Резкость) в панели инструментов (это вложенный инструмент под инструментом **Blur** (Размытие)), и удостоверьтесь, что в панели параметров, в окошке **Protect Detail** (Защитить детали) установлена галочка. Теперь закрасьте радужные оболочки несколько раз круговым движением и, блин, это действительно заставит глаза искриться!





Шаг Девять:

Последнее, что я сделал бы здесь Photoshop – проверил бы изображение на предмет того, не пропущены ли какие-либо пятна или выбившиеся волосы, и удалил бы их с помощью инструмента **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) (нажимайте **Shift+J**, пока он не появится; он работает так же, как инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) работает теперь в Lightroom 5). Закончив ретуширование в Photoshop, остается выполнить два действия: (1) Сохранить изображение быстрой клавишей **Ctrl+S** (Mac: **Command+ S**). Не переименовывайте его. Не выбирайте новое место для его сохранения. Не используйте команду **Save As** (Сохранить как). Просто нажмите простую быструю клавишу **Ctrl+S** – это всё, что надо сделать. И, (2) закройте изображение.



Шаг 10:

Чтобы превратить эти белые линии в мягкие яркие света, зайдите в панель **Properties** (Свойства) (которая должна всё еще показывать кривую) и щелкните значок **Masks** (Маски), расположенный наверху. Эта панель позволяет корректировать содержимое черной инвертированной маски на слое **Curves** (Кривые). Перетащите ползунок **Feather** (Растушёвка) вправо (здесь я перетащил его к 38 пикселам), пока упомянутые жесткие линии не превратятся в мягкие яркие участки (как показано здесь). Здесь они действительно яркие, подсвеченные, но мы вернемся к ним через несколько минут. Теперь вы можете скрыть этот подсвечивающий слой (только на пару минут), щелкая значок с изображением глаза слева от значка слоя в панели **Layers** (Слои).



До



После

Этап Семь: Передача заказчику одного или нескольких готовых изображений

Как только одно или несколько изображений отретушированы, заключительным этапом является поставка их клиенту – или по электронной почте или в виде отпечатков. Поставка их по электронной почте – то же самое, что и предъявление электронной почтой пробных отпечатков, и я не буду этот материал повторять снова, но действительно хочу рассказать вам об особенностях создания отпечатков для клиента.

Шаг Один:

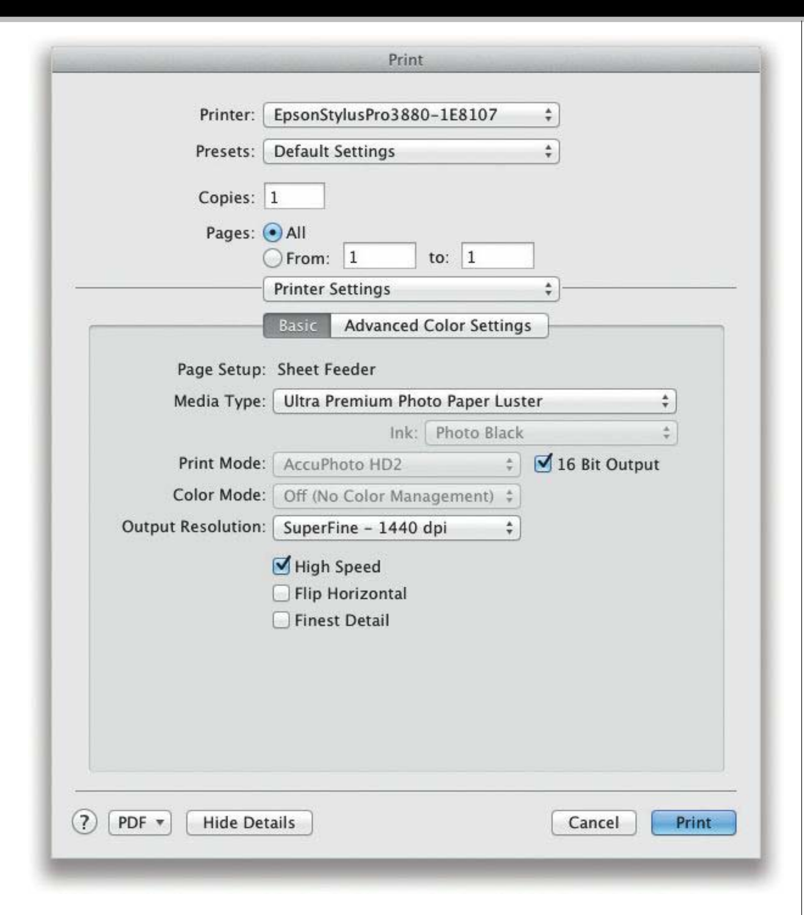
Щелкните полностью отретушированное изображение, затем зайдите в модуль **Print** (Печать) и в панели **Template Browser** (Браузер шаблонов), щелкните какой-либо шаблон, который вы намерены использовать (я выбрал шаблон **Fine Art Mat** (Изобразительное искусство) для изображения, которое показано здесь). По умолчанию установка страницы для этого шаблона – US Letter (8x11"), поэтому, если вам нужен иной размер, щелкните кнопку **Page Setup** (Настройка страницы) (внизу левой области панелей) и выберите там нужный размер. Когда появится диалоговое окно, выберите принтер, формат бумаги и ориентацию, затем щелкните **OK**, чтобы применить эти настройки. После выбора нового размера страницы вам, возможно, придется немного подправить поля по краям, если они не корректируются автоматически.



Шаг Два:

Теперь пора напечатать изображение (процесс подробно описан ранее, начиная со страницы 442 Главы 13). Прокрутите вниз к панели **Print Job** (Задание печати) (в правой области панелей), и из всплывающего меню **Print To** (Вывод) наверху панели выберите **Printer** (Принтер). Затем, если печать идет на цветном струйном принтере, я могу оставить **Print Resolution** (Разрешение печати) 240 пкс/дюйм. Удостоверьтесь, что галочка в окошке **Print Sharpening** (Резкость при печати) установлена, выберите установку повышения резкости из всплывающего меню справа (я обычно выбираю **High** (Высокое)), а затем выберите тип бумаги, на которой выполняется печать, из всплывающего меню **Media Type** (Тип бумаги) (здесь я выбрал **Glossy** (Глянцевая)). Если ваш принтер поддерживает режим 16-битный режим печати, то можете установить галочку в окошке **16 Bit Output** (16-битный вывод). Затем в секции **Color Management** (Управление цветом), выберите свой **Profile** (Профиль) и установите свою схему цветовоспроизведения (опять-таки, описанную в Главе 13). Здесь я выбрал **Relative** (Относительный).





Шаг Три:

Теперь щелкните кнопку **Print** (Печать) внизу правой области панелей, и появится диалоговое окно **Print** (Печать) (здесь показано окно от Mac, но у окна печати от Windows имеются те же основные параметры, только в другом макете). Опции изменяются в зависимости от принтера, но вы всегда будете выбирать тип бумаги, на которой будете печатать, из всплывающего меню **Media Type** (Тип бумаги), кроме того, в опции **Output Resolution** (Разрешение печати) я использую **Super-Fine-1440dpi** с установленной галочкой в окошке **High Speed** *(Высокая скорость)*.



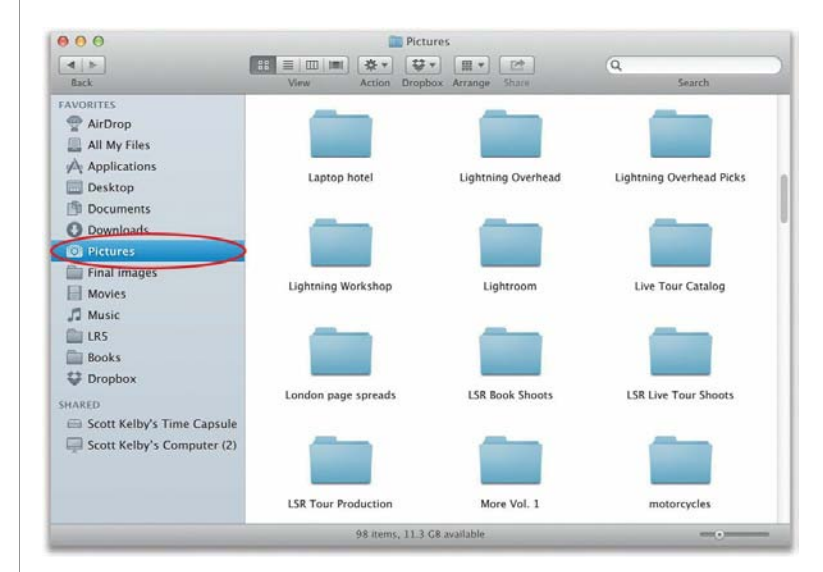
Шаг Четыре:

Давайте напечатаем пробный отпечаток. Щелкните кнопку **Print** (Печать), расслабьтесь и ждите, пока эта штука не выползет из принтера. По всей вероятности, ваш отпечаток будет темнее, чем то, что вы видите на своем очень ярком, имеющем как бы заднюю подсветку, компьютерном экране. Если это так, установите галочку в окошке **Print Adjustment** (Настройка печати) (внизу панели **Print Job** (Задание печати)) и перетащите ползунок **Brightness** (Яркость) немного правее, а затем сделайте другой пробный отпечаток и сравните с экраном. Чтобы разобраться с этим, может понадобиться несколько пробных отпечатков, но как только вы определите, насколько большую яркость необходимо установить, помните, что настройки для других отпечатков на бумаге того же типа будут такими же (этот же метод можно использовать для коррекции контраста). Однако если будет проблема с цветом, такая как избыточная краснота на изображении, или оно слишком синее и т.д., то необходимо вернуться в модуль **Develop** (Коррекции), зайти в панель **HSL** и уменьшить **Saturation** (Насыщенность) для этого цвета, а затем сделать еще один пробный отпечаток. Теперь вы располагаете моим технологическим процессом, от начала и до конца. Помните, что это описание техпроцесса помещено в самый конец книги неспроста: смысл материала делается ясным только после того, как вы прочитали остальную часть книги. Итак, если смысл чего-нибудь ускользает, вернитесь и прочитайте страницы, номера которых я дал вам здесь, и сможете узнать о чем-либо, через что вы, возможно, перескочили или не думали, что оно вам пригодится.

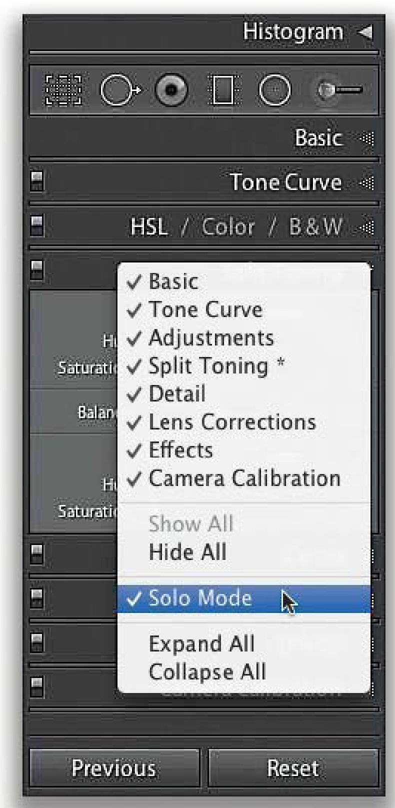
Напоследок 10 важных советов новым пользователям Lightroom

Вот 10 вещей, о которых, к сожалению, мне никто не рассказал, когда я только начинал использовать Lightroom. Изучив данный курс, вы можете недоумевать, почему я даю эти важные рекомендации только в конце книги. А потому, что если вы новый пользователь Lightroom, то чтобы воспринять эти советы, вы должны были прежде познакомиться с терминами, функциями и понятиями Lightroom. Если вы читаете это и думаете: "Но Скотт, я уже знаю эти условия и функции!", – тогда вы, вероятно, не новичок, не так ли? **;-)** Так или иначе, они здесь (и без какого-либо упорядочения).

(1)Сохраняйте все свои снимки в одной главной папке. У вас может быть сколько угодно подпапок внутри этой одной главной папки, но если вы хотите жить в мире, спокойствии и согласии с вашим технологическим процессом работы в Lightroom, ключом к этому является запрет на импорт снимков из самых разных мест на вашем компьютере (или на внешнем жестком диске). Выберите одну главную папку (такую, как папка **Pictures** на Mac, или папка **My Pictures** на PC Windows), и поместите все свои папки снимков в эту главную папку. Затем импортируйте их в Lightroom (или если вы импортируете из карты памяти, скопируйте изображения с карты в папку внутри вашей главной папки). Кроме прочего, это сильно облегчает создание резервной копии вашего фотоархива. Каждый раз я сталкиваюсь с кем-то, чья жизнь в Lightroom – сплошная неразбериха, только потому, что они не следовали этому простому правилу. Кроме того, если вы работаете с ноутбуком, тотально важно сохранять снимки на внешнем дисководе, а не на ноутбуке (по той причине, что привод ноутбука действительно быстро переполняется)!



(2) Используйте одиночный режим, чтобы облегчить навигацию и уменьшить беспорядок. Если вы устали от скроллирования вверх и вниз по длинному списку открытых панелей в Lightroom, я настоятельно рекомендую включить режим **Solo** (Одиночный). В нем видна единственная панель – та, в которой вы работаете (а все остальные автоматически свернуты). Это не только уменьшает хаос, но и экономит время и позволяет сосредоточиться только на том, с чем вы работаете. Чтобы включить его, щелкните правой кнопкой мыши по названию любой панели и выберите режим **Solo** (Одиночный). Вам очень понравится в нем работать.





(3) Используйте коллекции вместо папок. В папках находятся все реальные снимки, которые вы импортировали из отдельной фотосессии, сохранив их на компьютере или на внешнем жесткий приводе. Но как только мы импортируем все те снимки, всё, с чем большинство действительно продолжает работать – это хорошие снимки, и именно поэтому были изобретены коллекции. Мы с моим приятелем (и экспертом Lightroom) Мэттом Клосковским всегда шутим, что "папки – место, куда мы заходим, когда хотим видеть наши промахи от фотосессии", потому что сразу же помещаем все наши хорошие снимки – наши "фото-киперы" – в коллекции. Это отчасти походит на использование традиционной пленки – хорошие снимки мы печатали и помещали в фотоальбом, а остальные, полученные из лаборатории, держали в запаснике. **Collections** (Коллекции) походят на фотоальбомы (на самом деле, мне жаль, что они не называются просто "альбомы"). Кроме прочего, коллекции более безопасны, потому что они предохраняют случайное стирание изображений с вашего компьютера или жесткого диска.



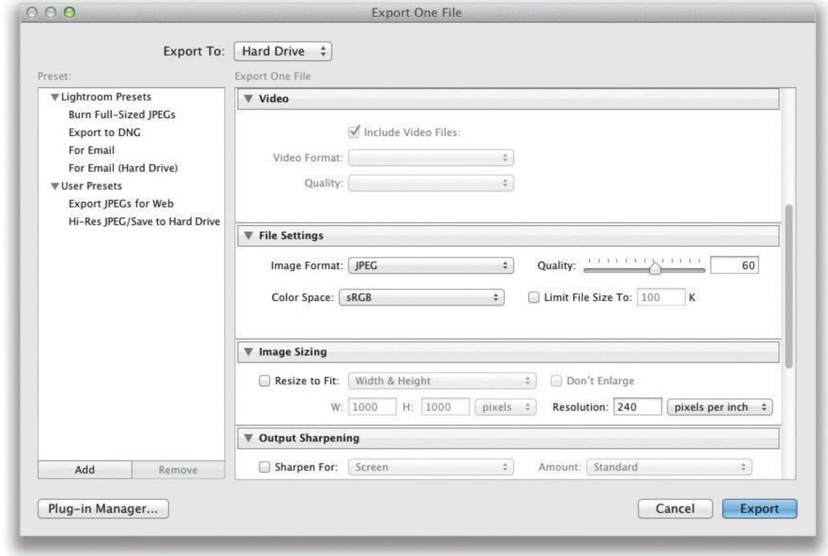
(4) Выполняйте в Lightroom максимально возможный объем работы. Я делаю приблизительно 85 % своей работы непосредственно в Lightroom и перехожу к Photoshop только для того, чтобы сделать что-то такое, что Lightroom просто не способен делать (композитинг со слоями, или создание надписей профессионального уровня, или использование инструмента **Pen** (Перо), или продвинутое ретуширование портрета, и т.д.). Вы можете сделать в модуле **Develop** (Коррекции) Lightroom удивительно большой объем повседневной работы (особенно благодаря добавлению в Lightroom 5 инструмента **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть)). Поэтому потратьте время на изучение инструментов Lightroom, и оставаясь в Lightroom как можно дольше, вы ускорите свой технологический процесс (и упростите свою жизнь) с помощью приемов, которые трудно даже представить.

(5) Хотите работать по-настоящему быстро? Создавайте пресеты и шаблоны. Ключом к эффективной работе в Lightroom является создание пресетов и шаблонов того, что вы делаете каждый день (хотя масса пользователей никогда не удосуживается потратить несколько секунд, которые требуется, чтобы создать хотя бы один такой). Если вы делаете какую-нибудь специфическую правку больше, чем пару раз, создайте для нее пресет модуля **Develop** (Коррекции), обеспечив ее выполнение в любое время только одним щелчком. Часто используете какую-либо установку печати? Сохраните ее как шаблон печати. Экспортируете файлы как снимки формата JPEG или TIFF? Сделайте пресет **Export** (Экспорт) и сэкономьте время. Или пресет импорта, чтобы сэкономить время и там. Способность создавать и использовать пресеты и шаблоны является одним из больших преимуществ Lightroom, и как только вы начинаете их использовать, эффективность возрастает "до небес".



(6) Сохранение изображений как файлов JPEG. На моих семинарах по Lightroom поднимают эту тему снова и снова. Причина в том, что не совсем очевидно, как это делать, потому что в меню **File** (Файл) в Lightroom нет команды **Save As** (Сохранить как) или даже просто команды **Save** (Сохранить) (как почти в каждом ином приложении на земле). Если зайти в меню **File** (Файл), то увидим четыре типа команды **Export** (Экспорт), но ни одна из них не выглядит, скажем, подобно **Export as JPEG** (Экспортировать как JPEG), что, опять же, делает их не совсем очевидными. Однако вы можете просто выбрать **Export** (Экспорт), и когда появится диалоговое окно **Export** (Экспорт файла), в нем будет опция сохранить выбранные одно или несколько изображений как JPEG. Между прочим, поскольку сохранение JPEG вы будете, по всей вероятности, делать часто, то могли бы также создать пресет **Export** (Экспорт), и тогда не надо будет каждый раз заполнять всё. Я просто обращаю на это ваше внимание.

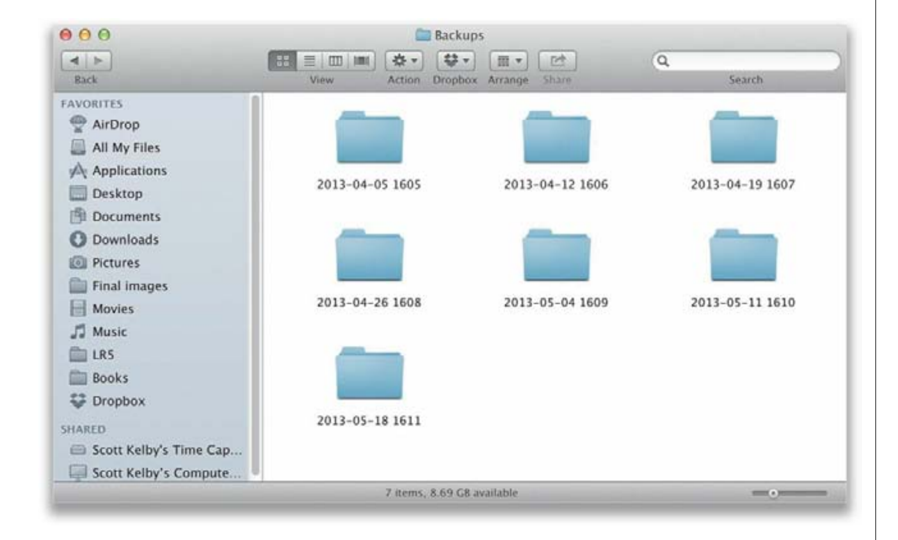






(7) Отключите режим показа панелей Auto Hide & Show (Скрыть и показать автоматически).

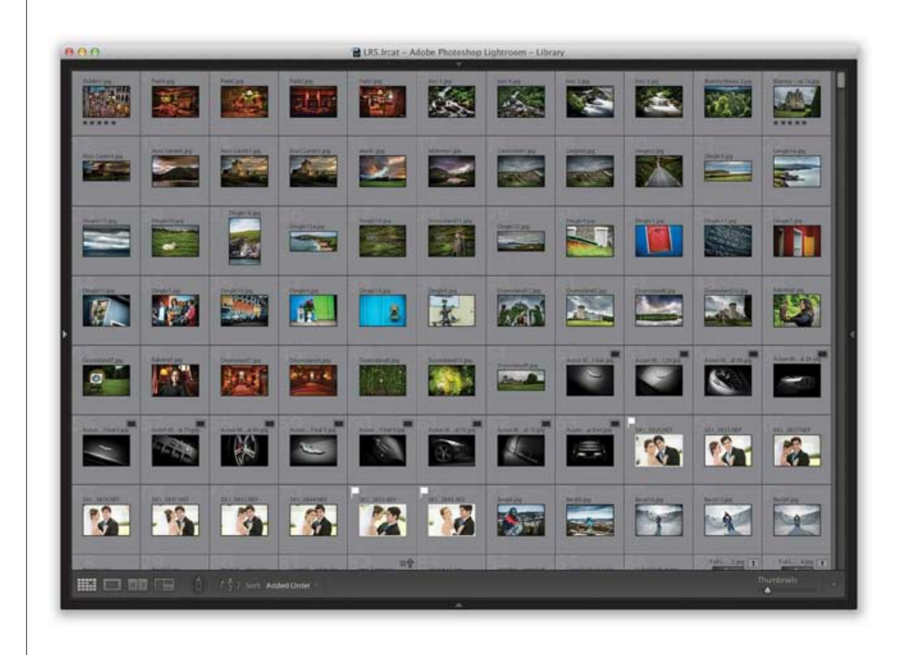
Я получаю большую часть электронных писем от новых пользователей Lightroom с вопросом, есть ли способ отключить эту функцию. Есть пользователи, которые спрашивают буквально следующее: "Пожалуйста, расскажите мне о способе запретить панелям появляться и исчезать весь день без всякого предупреждения!" К счастью, такой способ есть: щелкните правой кнопкой мыши небольшую стрелку с краю посредине области панелей, и появится контекстное меню, где вы выбираете опцию **Manual** (Вручную), и после этого панели откроются только тогда, когда вы реально щелкнете эту небольшую стрелку. (Можно также нажать быстрые клавиши **F**, чтобы показать/скрыть: **F5** – верхнюю панель **Navigation** (Навигация); **F6** – нижнюю панель **Filmstrip** (Кинопленка); **F7** – левую область панелей; **F8** – правую область панелей – или клавишу **Tab**, которая скрывает/показывает все (боковые – ***А.Л.***) панели).

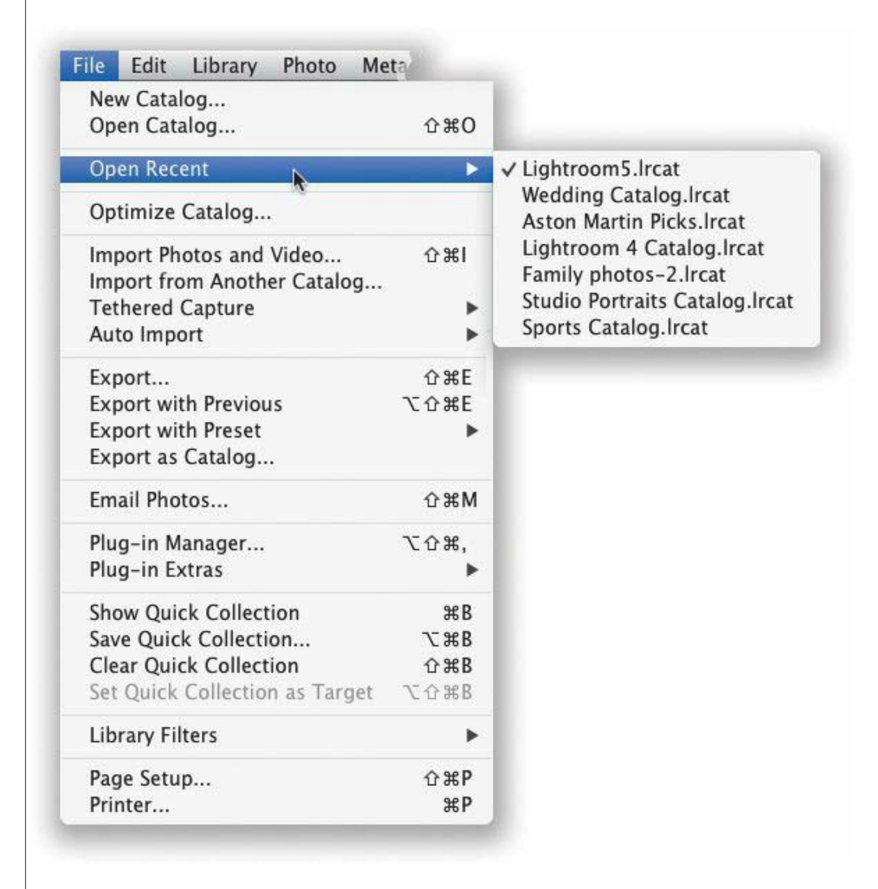


(8) Удаляйте устаревшие резервные копии.

Если вы регулярно создаете резервные копии каталога (ежедневно или еженедельно), очень быстро образуется целый ряд сохраненных на компьютере резервных копий. Спустя короткое время, если вы много снимаете, эти старые, по сути устаревшие резервные копии начинают поглощать много пространства на жестком диске. Поэтому зайдите в папку с резервными копиями и удалите те, которые имеют срок давности больше, чем несколько недель. В конце концов, если бы каталог был испорчен, хотели бы вы возвратиться назад на месяцы или к прошлой неделе? Право – старые резервные копии почти всегда бесполезны. Кроме того, если вы создаете резервную копию всего своего компьютера на регулярной основе (такую как Cloud или на беспроводном жестком приводе типа Time Capsule или Crash Plan, или где-либо еще), то, возможно, вообще нет необходимости специально создавать резервную копию каталога Lightroom, потому что вы уже получили свежую резервную копию всего, в том числе и каталога.

(9) Работайте с одним единственным каталогом, пока это возможно. Хотя у вас, конечно, может быть несколько каталогов (эта функция есть в Lightroom), я бы посоветовал работать только с единственным каталогом, пока такая возможность имеется. Это может продолжаться довольно долго, потому что Lightroom может сейчас обрабатывать без проблем порядка 150 000 изображений (хотя, если работа начинает замедляться, когда накопится порядка 100 000 изображений, убедитесь, что вы запускали функцию **Optimize Catalog** (Оптимизировать каталог) из меню **File** (Файл)). Наличие только одного каталога упростит вашу жизнь и поиск изображений и исключит необходимость перезагружать различные каталоги, копаясь в вашей личной фотобиблиотеке. Я слышу тот же самый совет от менеджера по продукции Adobe Lightroom, Тома Хогарти (Tom Hogarty), когда люди спрашивают его о нескольких каталогах. Его ответ – старайтесь обойтись одним каталогом. Это мудрый совет.







(10) Спросите себя, должны вы на самом деле использовать ключевые слова, или нет.

Нас изначально учили добавлять общие и специфические ключевые слова (критерии поиска) ко всем снимкам, которые мы импортируем. Если вы продаете стоковые фотографии или если вы журналист, то это насущная необходимость, и если у вас есть клиентура, которая может позвонить вам и запросить "Отправьте мне все снимки красных автомобилей, только в вертикальной ориентации, и чтобы был виден водитель, и водитель должен быть женщиной" – тогда вам нужен профессиональный подход к добавлению ключевых слов. Однако если вы просто отслеживаете снимки своего отпуска в Париже за прошлый год, то, возможно, не должны были бы копаться во всех своих снимках и назначать им ключевые слова. Задайтесь вопросом: "Когда было так, что я не мог найти нужные мне снимки, просто заходя в панель **Collections** (Коллекции)?" Например, если бы я искал свои снимки семейной поездки, которые сделал в **Italy** *(Италия)* два года назад, то просто зашел бы в панель **Collections** (Коллекции), посмотрел бы под заголовком **2011** рубрику **Travel** *(Путешествие)*, и прокрутил бы вниз до **Italy**. Если бы я побывал в Италии дважды, то увидел бы две коллекции: одну под названием "**Italy**" и одну под названием “**Italy 2**". Сложно ли это? Нет, не сложно, верно? Итак, если у вас нет проблем в поисках снимков, которые вам нужны, и вы их находите всего через несколько секунд, используя коллекции с простыми описательными именами (как **Italy**), вы могли бы вообще пропустить весь материал по созданию ключевых слов (как обычно делаю я). Я не говорю "Нет ключевым словам!" – я просто прошу подумать, должны ли вы действительно тратить время, добавляя связку ключевых слов или нет, потому что большинству пользователей, вероятно, не нужны многие (или вообще никакие) ключевые слова.



Фотограф: Скотт Келби | Экспозиция: 1/1500 | Фокусное расстояние: 78 мм | Диафрагма: f/8



WEB GALLERIES
(WEB-ГАЛЕРЕИ)
размещение фотографий в сети

Мы, серьезные фотографы, много снимаем в поездках, и время от времени у нас получаются абсолютные шедевры. Вы представляете, что я имею в виду – это те случаи, когда готовое изображение выглядит лучше, чем ожидалось при съемке. И как только вы получаете такое, первое ваше желание – чтобы народ его увидел, поэтому вы посылаете его по электронной почте всем членам семьи, и отправляете на свою страницу в Facebook, но этого недостаточно. Вы знаете, что этот снимок – "самый-самый", что подтверждает и ваш внутренний голос, который настырно твердит: "Это изображение заслуживает самой широкой аудитории. Оно должно быть опубликовано!" Опубликоваться в журнале, чтобы все постоянно видели и располагали тем, что вы создали – это ли не мечта любого фотографа? Единственная проблема в том, что кто-то еще отвечает за нашу мечту. Независимо от того, насколько высоко мы (а также наши друзья и семья) оцениваем своё творение, в конечном счете оно попадет в руки фоторедактора, который и будет решать, достойно ли наше изображение включения в его журнал. В этот момент такие, как он держат в руках нашу мечту. Именно поэтому, когда я представляю изображение фоторедактору, он держит в руках и кое-что еще – хрустящую стодолларовую банкноту. Поэтому-то, по большому счету, фоторедакторы и располагают купюрами, чтобы оплачивать и наши возрастающие счета за газ, и высокие цены за продукты, и жесткую экономику; иногда скрепленная пачка бумажек с Беном Франклином за ваш отпечаток олицетворяет разницу между изображением, достигающим этой широкой аудитории – и бездарно валяющимся в полном забвении. Конечно, вы всегда можете сами публиковать, создавая веб-галерею своих изображений, и немедленно донести их мировой аудитории зрителей уже сегодня вечером, но конечно, так контролировать свою мечту – в чем-то должен иметься подвох. Это заставляет вас остановиться и задуматься, не так ли?

Создание простой фотогалереи с быстрым доступом онлайн

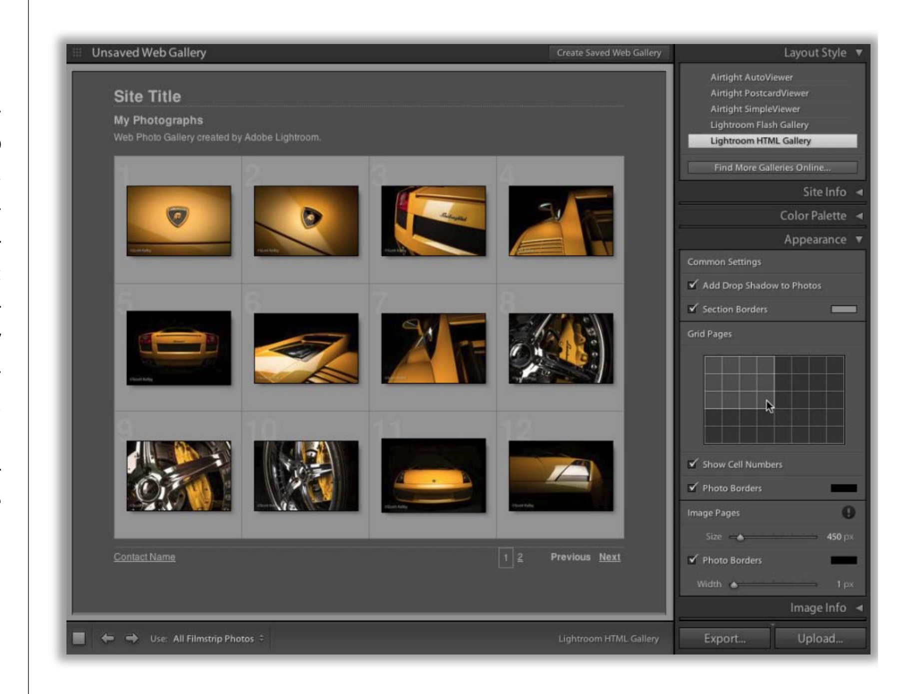
Хотите создать фотогалерею снимков, сделанных в отпуске, с быстрым доступом онлайн – в реальном времени, или выставить онлайн пробные отпечатки для одобрения клиентом? Это проще, чем можно было бы себе представить: вы начинаете с использования встроенного шаблона, а затем добавляете небольшие исправления для настройки по своему вкусу. Очень удобно, что большая часть редактирования делается прямо на странице, и все изменения происходят вживую, в реальном времени. Это живое экранное редактирование делает процесс настолько легким, что даже если у вас нет опыта веб-дизайна, вы сможете создать превосходную галерею примерно за пять минут. Здесь рассказывается, как это сделать.

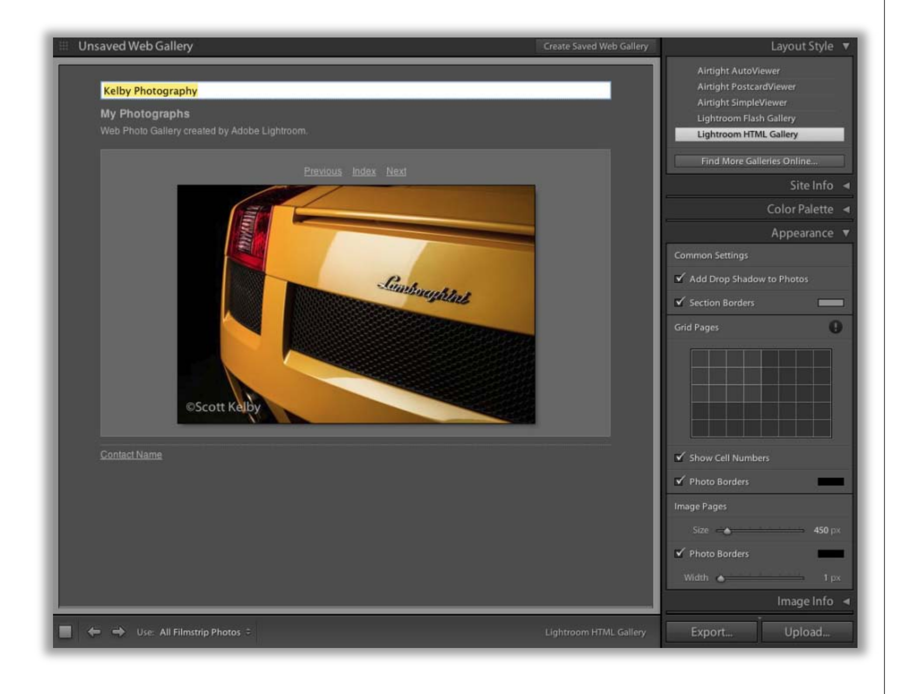
Шаг Один:

Начните с перехода в модуль **Web**, и в панели **Collections** (Коллекции) в левой области панелей щелкните коллекцию снимков, которую вы хотите вставить в свою галерею онлайн. Lightroom немедленно помещает их в веб-галерею (показанную здесь в центральном области превью). По умолчанию шаблон Web-галереи – серая интернет-страница HTML с миниатюрами (показанная здесь), и когда вы щелкаете миниатюру, она показывает увеличенную версию снимка. Снимки появляются в галерее в том же порядке, в котором они находятся в панели **Filmstrip** (Кинопленка), внизу, так что для изменения порядка просто перетащите их в панели **Filmstrip** (Кинопленка) в той последовательности, которую сочтете нужной.

Шаг Два:

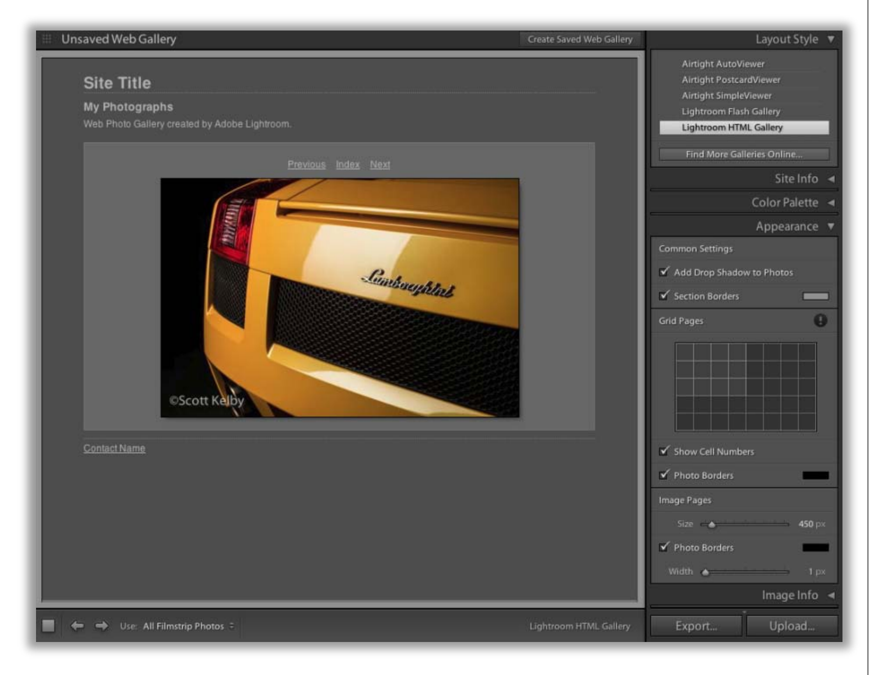
По умолчанию, этот шаблон показывает миниатюры в трех колонках и трех рядах (как показано в Шаге Один), но это легко изменить. Зайдите в панель **Appearance** (Внешний вид) (в правой области панелей) и в секции **Grid Pages** (Сетка страниц) взгляните на мини-превью сетки миниатюр: это больше, чем просто превью – это интерактивное превью! Достаточно навести курсор на сетку и щелкнуть-и-перетащить столько рядов и колонок, сколько надо (я перетащил четыре колонки, и веб-галерея немедленно скорректировалась, как показано здесь). Это интуитивный способ выбора числа колонок и рядов, а то, что обновление происходит действительно в реальном времени, превращает работу в удовольствие.





Шаг Три:

Пока мы работали только с миниатюрами, но когда вы (или ваш клиент) щелкнете миниатюру, изображение появится на экране в большем масштабе (как показано здесь). Насколько большем? Это решать вам. По умолчанию, оно появляется шириной в 450 пикселов, но вы можете выбрать желаемый размер в панели **Appearance** (Внешний вид), в секции **Image Pages** (Страниц[ы с – ***А.Л.***] фото), используя ползунок **Size** (Размер). (*Примечание:* В шаблонах HTML отсутствует какое-либо средство изменения размера миниатюр. Сообщаю это на всякий случай, чтобы сэкономить вам энергию и время в напрасных поисках). Сразу ниже находится окошко для галочки **Photo Borders** (Границы фото), позволяющее включать/выключать вывод границы обводки вокруг этого увеличенного изображения, и здесь же можно выбрать ширину и цвет границы обводки. Вверху этой панели есть окошко для галочки **Add Drop Shadow to Photos** (Боковая тень у миниатюры) включения/выключения падающей тени позади снимка. Окошко для галочки **Section Borders** (Границы секции) служит для включения/выключения тонких линий наверху страницы, которые появляются между названием сайта и текстом под ним, и линий между снимком и контактной информацией внизу страницы (вы также можете выбрать цвет этих границ секции).



Шаг Четыре:

Редактирование текста интернет-страницы происходит прямо на странице, что делает этот процесс простым и быстрым. Вы просто щелкаете текстовый заполнитель, который здесь находится, он подсвечивается, и вы печатаете в нем новый текст, затем нажимаете клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать изменения. В примере я изменил название сайта.

Шаг Пять:

Обычно выполняется следующее: вы щелкаете текстовый заполнитель прямо на странице и печатаете свой собственный текст. Итак, продолжайте и введите информацию, которую вы хотите видеть на своей интернет-странице, щелкая текстовый заполнитель, печатая новый текст, а затем нажимая клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать изменения. Здесь я обновил свою страницу так, чтобы она стала типовой страницей проверки клиентом пробных отпечатков онлайн. Итак, теперь у вас есть свой собственный текст в том месте, которое вы выбрали, нужное число рядов и колонок миниатюр, а также размер, в котором увеличенные изображения появляются на странице. Вы можете продолжать работать с такой страницей HTML по умолчанию, но Lightroom поставляется с рядом довольно приличных встроенных шаблонов – и не только в формате HTML, а также со значительным количеством Flash-шаблонов.



Шаг Шесть:

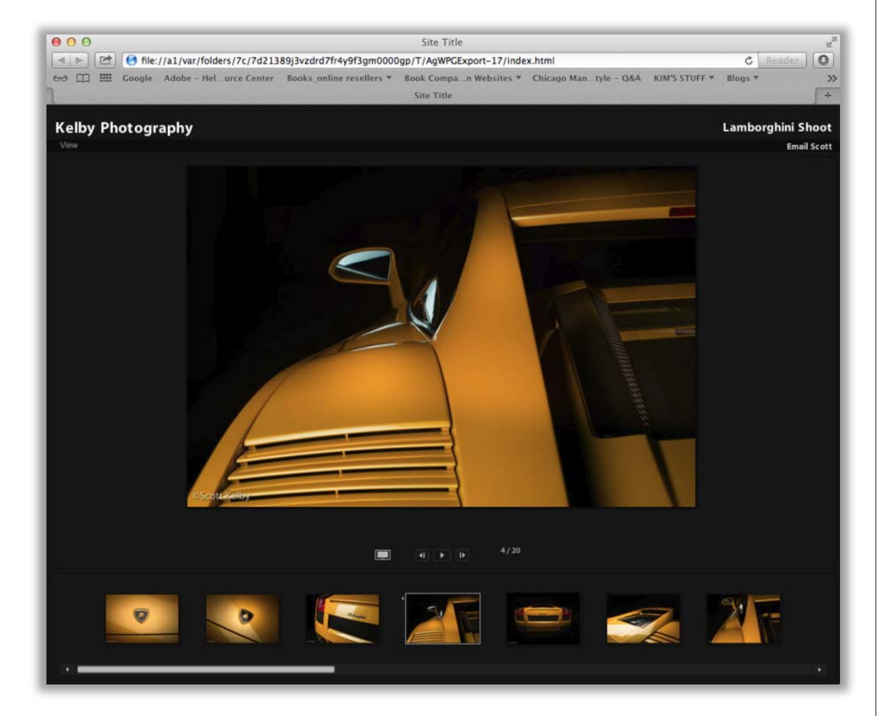
Чтобы получить превью этих встроенных шаблонов, зайдите в панель **Template Browser** (Браузер шаблонов) (в левой области боковых панелей), просто наведите курсор на шаблон, и вверху, в панели **Preview** (Предпросмотр), появится превью этого шаблона (как показано здесь). Если шаблон будет типа Flash, то вы увидите, что в нижнем левом углу превью появляется небольшой символ "**ƒ**"; в противном случае там будет находиться "**HTML**". Чтобы применить один из этих шаблонов, просто щелкните его (здесь, я щелкнул шаблон **Night Life** (Ночная жизнь), у которого черный фон, миниатюры появляются слева в списке с прокруткой, и под центральным увеличенным изображением есть элементы управления слайд-шоу). *Примечание:* Одним из преимуществ Flash-шаблонов является то, что у них есть встроенные возможности демонстрации слайд-шоу, с плавным переходом между изображениями. Кроме того, тот, кто рассматривает вашу страницу, не может просто перетащить ваш снимок на свой компьютер, как это можно делать с HTML-страницами.





Шаг Семь:

Хотя вы не можете управлять количеством рядов или колонок, есть различные макеты с Flash-шаблонами, из которых можно найти подходящий. Зайдите в панель **Appearance** (Внешний вид) (в правой области панелей), затем наверху панели, в секции **Layout** (Расположение), щелкните-и-держите-нажатым всплывающее меню с правой стороны (как показано здесь), и выберите **Scrolling** (Прокрутка), которая немедленно переделает страницу к виду с горизонтальным прокручиваемым списком миниатюр внизу страницы (как показано здесь). В этой панели **Appearance** (Внешний вид) можно видеть другие элементы управления, включая всплывающие меню для выбора большого размера изображения и размера миниатюры.



Шаг Восемь:

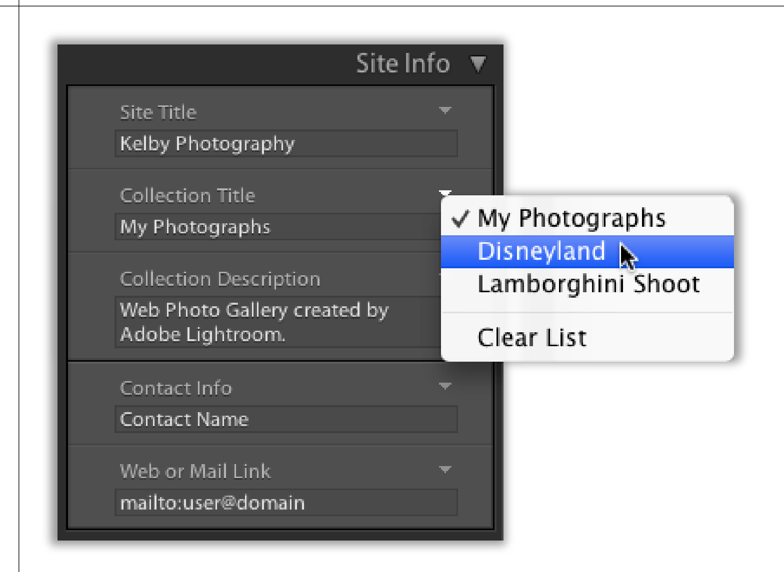
После окончательного выбора шаблона, выбора всех размеров, выбора макета и добавления своего пользовательского текста, внимательно проверьте итоговую интернет-страницу, щелкая кнопку **Preview in Browser** (Просмотреть в браузере) внизу левой области панелей. Это запускает ваш web-браузер и показывает вашу галерею так, как она будет выглядеть в Сети (как показано здесь); щелкните несколько миниатюр, чтобы удостовериться, что всё работает так, как вы хотели. Если вы готовы загрузить свою галерею в Сеть, перейдите к странице 529, но прежде, чем сделать это, можете пока настроить вид и впечатление, производимое вашей страницей (это важно), и использовать некоторые абсолютно неотразимые встроенные Flash-шаблоны, которые не видны в **Template Browser** (Браузер шаблонов) (вы получаете доступ к ним совершенно иным способом) и которые мы опишем в этой главе позже.

Добавление ссылки на электронную почту или Web-сайт

Если вы используете в Lightroom веб-галерею онлайн для проверки снимков клиентом, то вероятно, захотите, чтобы клиент мог связаться с вами прямо из страницы по электронной почте, или связаться с вашей главной домашней страницей или веб-сайтом вашей студии, и т.д. Здесь вы изучите, как организовать оба вида ссылок (это довольно просто).

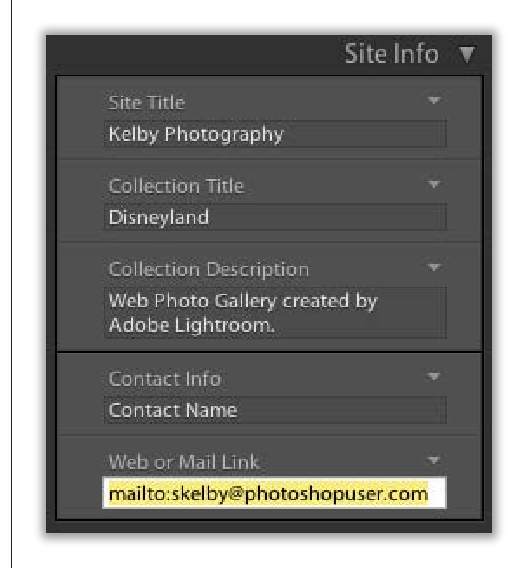
Шаг Один:

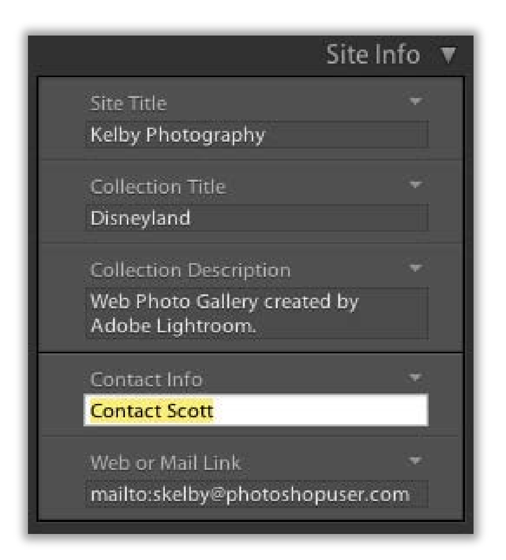
Хотя мы редактировали текст прямо на интернет-странице, добавляя к странице почтовую ссылку, есть нечто, что необходимо сделать в правой области панелей. А именно, зайдите в панель **Site Info** (Информация о сайте) (показанную здесь), и увидите, что верхняя секция показывает все текстовые поля для занесения пользовательского текста, который можно добавлять непосредственно на странице (так что с формальной точки зрения, можно добавлять текст вместо этого здесь, хотя на странице это сделать легче). Однако, у этой панели есть дополнительная функция: Lightroom помнит информацию, которую вы вводили в любом из этих полей, и добавляет ее во всплывающее меню, позволяя в будущем быстро выбрать эту информацию снова (чтобы получить доступ к такому меню, щелкните один из небольших треугольников справа над любым текстовым полем).



Шаг Два:

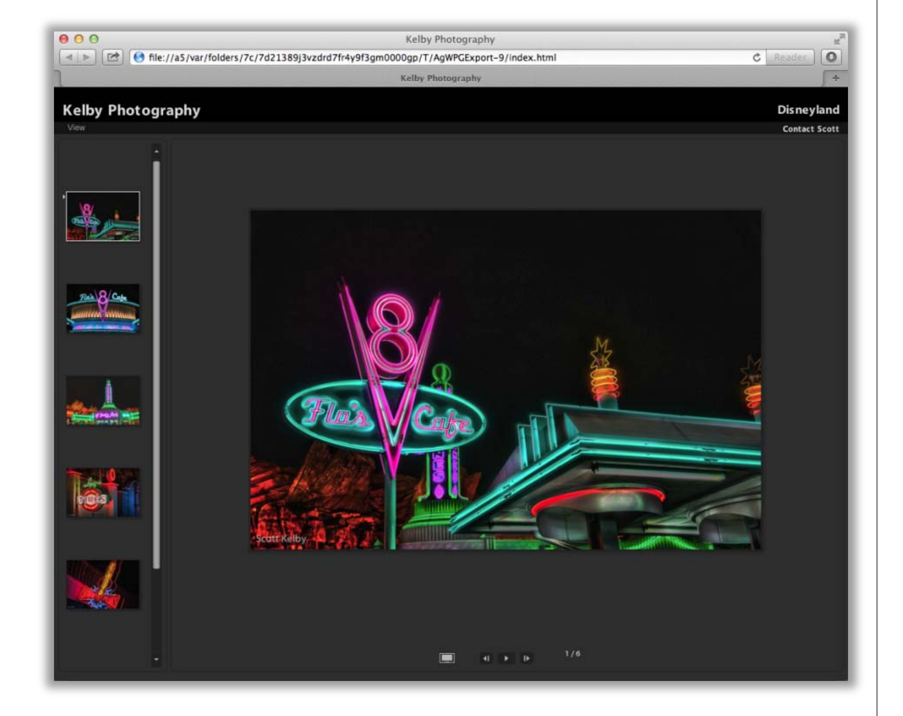
Текстовое поле, расположенное прямо под надписью **Web or Mail Link** (Web или E-Mail ссылка), по умолчанию содержит текстовый заполнитель **`mailto:user@domain`** `(mailto:автор@домен)`. Чтобы добавить почтовую ссылку, нужно просто изменить этот текстовый заполнитель на свой адрес электронной почты (в моем случае, следовало бы ввести mailto:`skelby@photoshopuser.com`, как показано здесь, без пробелов между любыми символами), затем нажать клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать изменение. *Примечание:* Если вместо почтовой ссылки вы хотите добавить ссылку к интернет-странице, просто напечатайте в этом поле полный URL (такой, как `http://scottkelby.com`).





Шаг Три:

Текстовый заполнитель для ссылки на интернет-страницу или почтовой ссылки на вашу веб-галерею находится между именем всплывающего меню **Contact Info** (Контактная информация) и именем меню **Web or Mail Link** (Web или E-Mail ссылка) и по умолчанию содержит текст **Contact Name** (Контактное имя), а вы можете изменить его на тот, что хотели бы. Просто щелкните этот текстовый заполнитель и напечатайте удобное вам название ссылки на вашу интернет-страницу или электронную почту (я использую просто или "Contact Scott", как показано здесь, или "Email Scott", а вы выберите то, что лучше для вас).



Шаг Четыре:

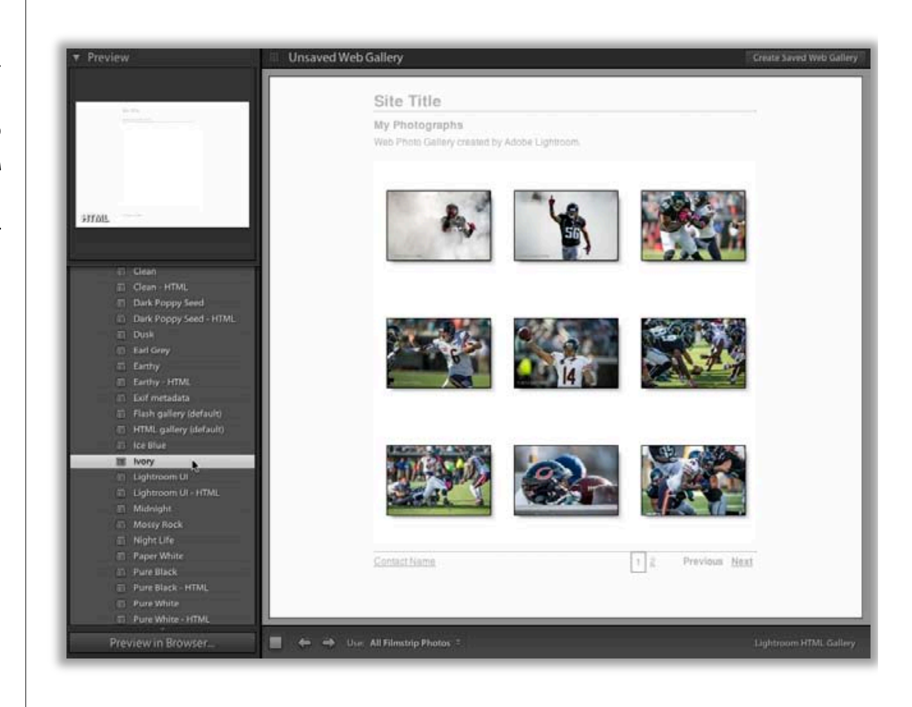
Вот как эта страница будет выглядеть в вашем веб-браузере (я использовал Flash-шаблон по умолчанию – **Flash gallery (default)** (Flash-галерея (по умолчанию)), – а затем просто щелкнул кнопку **Preview in Browser** (Просмотреть в браузере) внизу левой области панелей), и в верхнем правом углу, появилось название моей ссылки – Contact Scott. Если клиент щелкает эту ссылку, то запускается его приложение рассылки электронной почты и открывается новое электронное письмо, уже адресованное вам. Все, что клиент должен сделать – зайти в тему письма, ввести краткое описание и щелкнуть кнопку **Send** *(Отправить)*.

Пользовательская настройка макета галереи

До настоящего времени мы делали только основные вещи: использовали встроенный шаблон в качестве отправной точки, изменили текст, выбрали размер и число миниатюр и размер больших изображений, а также добавили ссылку контакта. Однако вы можете продолжить процесс настройки, используя элементы управления в правой области панелей.

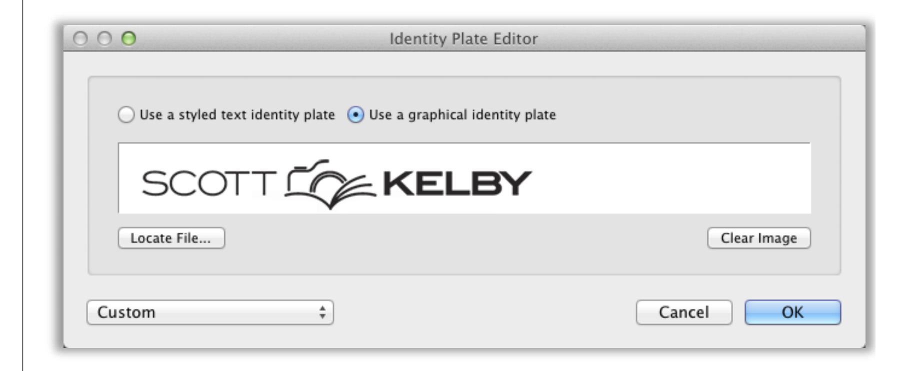
Шаг Один:

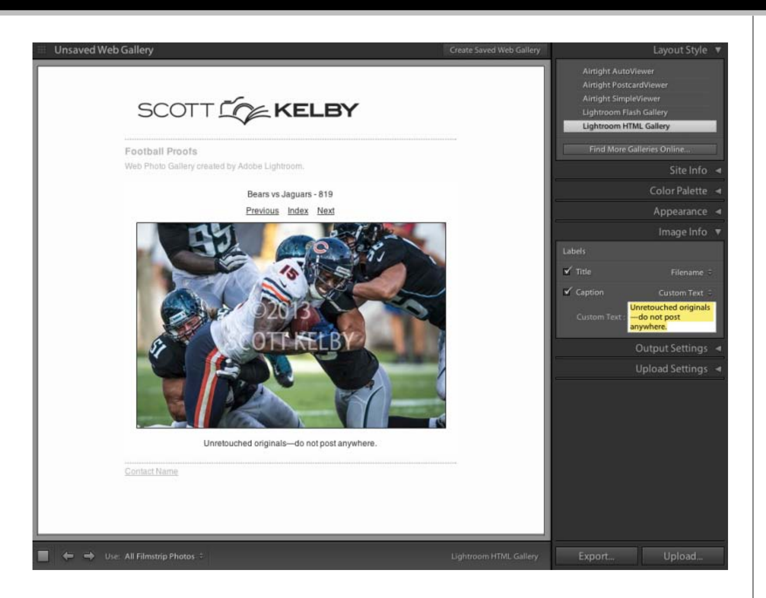
Одна из настроек заключается в том, что текст названия сайта в верхнем левом углу заменяется на **Identity Plate** (Личная надпись). Ранее мы просто напечатали имя нашей студии, но теперь заменим его графическим логотипом. (Здесь я для примера выбрал шаблон **Ivory** (Слоновая кость) – из панели **Template Browser** (Браузер шаблонов) в левой области панелей).



Шаг Два:

Перейдите в панель **Site Info** (Информация о сайте) в правой области панелей и установите галочку в окошке **Identity Plate** (Личная панель), затем, в нижнем правом углу превью **Identity Plate** (Личная надпись), щелкните треугольник с вершиной, направленной вниз, и из всплывающего меню выберите опцию **Edit** (Правка) для вызова окна **Identity Plate Editor** (Редактор личной надписи) (показанного здесь). Щелкните радио-кнопку **Use a graphical identity plate** (Графическая личная надпись) вверху диалогового окна, затем щелкните кнопку **Locate File** (Выбрать файл), и найдите файл логотипа, который вы намерены использовать в качестве своей **Identity Plate** (Личная надпись). Выбрав рисунок, щелкните кнопку **OK**.



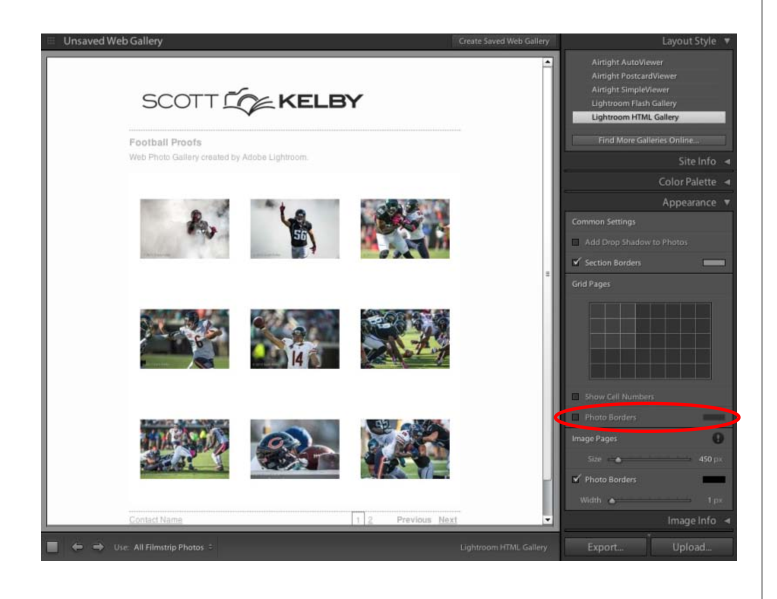


Шаг Три:

Вот страница с готовой графической **Identity Plate** (Личная надпись). *Примечание:* Здесь, в модуле **Web**, вы не можете изменять размеры **Identity Plate** (Личная надпись), поэтому удостоверьтесь, что изображение имеет правильные размеры, соответствующие странице, прежде чем поместите его в Lightroom.

Шаг Четыре:

Если посмотреть на страницу, можно видеть, что есть проблема: хотя мы заменили старое название сайта изображением **Identity Plate** (Личная надпись), старый текст названия сайта здесь всё еще находится. Поэтому мы должны удалить текст со старым названием сайта. Для этого в панели **Site Info** (Информация о сайте) просто удалите текст в поле с названием сайта, находящимся под всплывающим меню **Site Title** (Название сайта) (вы можете убедиться, насколько страница выглядит лучше сейчас, по сравнению Шагом Три). Чтобы навести глянец, я обновил содержимое поля под всплывающим меню **Collection Title** (Название коллекции) (как показано здесь), щелкая его и вводя краткий пользовательский текст.

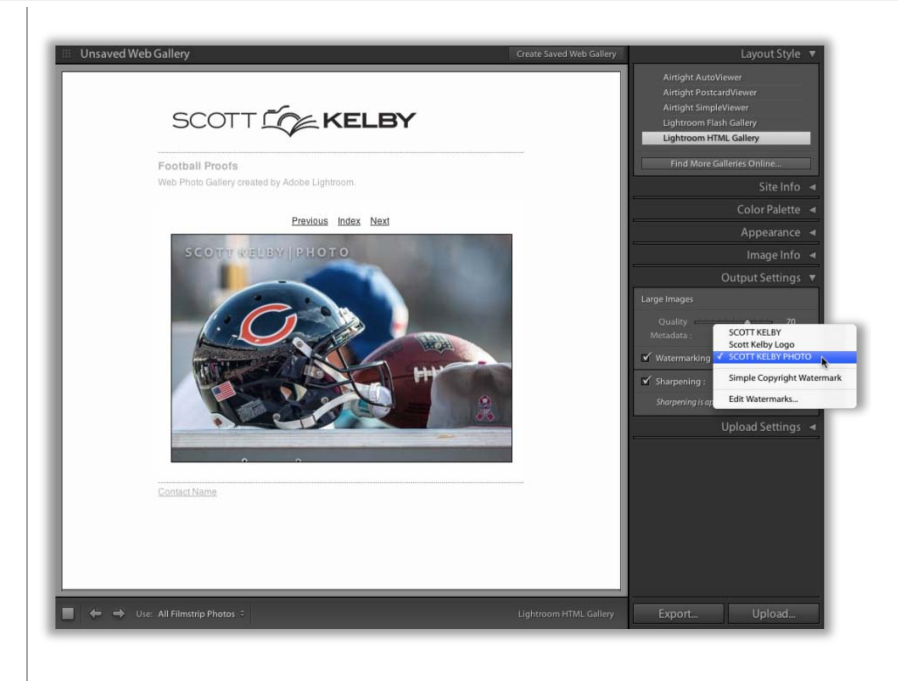


Шаг Пять:

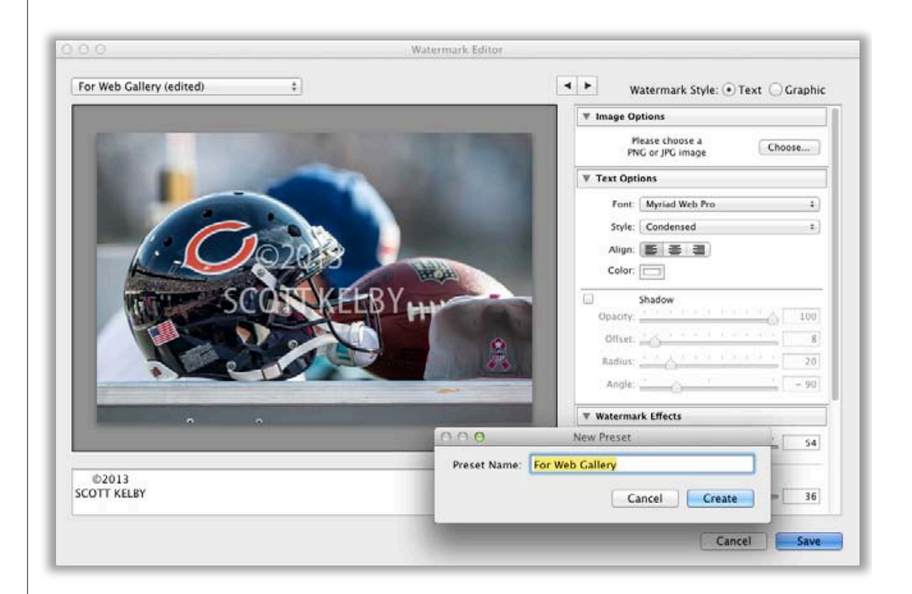
Можно также настроить вид миниатюр. В панели **Appearance** (Внешний вид) можно отключить рамку обводки снимков, снимая галочку в окошке **Photo Borders** (Границы фото) в секции **Grid Pages** (Сетка страниц) (окошко выделено здесь красным овалом). Между прочим, если вам нравятся рамки, можете выбрать их цвет, щелкая цветовой образчик справа от окошка **Photo Borders** (Границы фото). Наверху этой панели есть флажковое окошко для включения/выключения падающей тени, которая появляется позади миниатюр (вот так выглядит страница при снятой галочке в обоих окошках, без тонкой черной обводки и без падающей тени вокруг снимков).

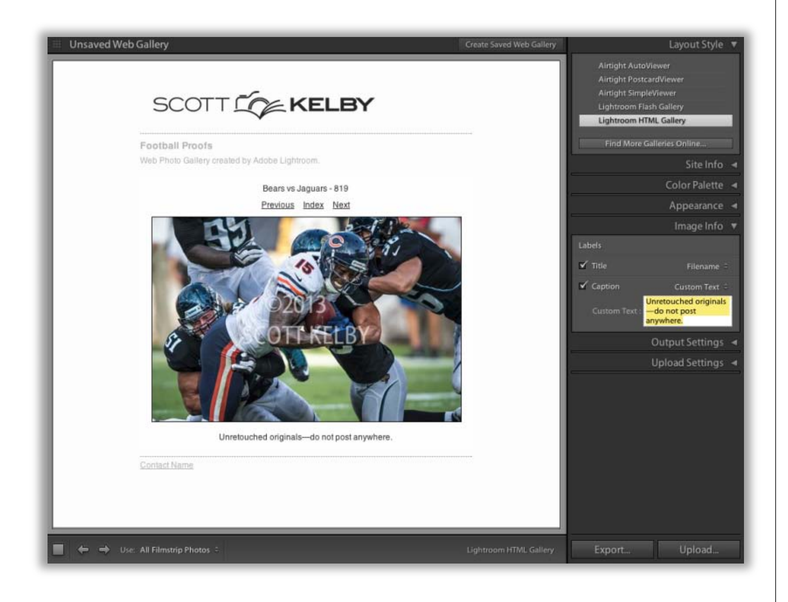
Шаг Шесть:

Точно так же, как в модулях **Print** (Печать) и **Slideshow** (Слайд-шоу), вы можете добавлять водяной знак на веб-изображения (при публикации в Сети добавление водяного знака может быть самым важным действием). Если вы еще не создали водяной знак, перейдите в Главе 8, где описано, как настроить и сохранить свой собственный водяной знак. Вы добавляете водяной знак в панели **Output Settings** (Установки вывода). По умолчанию, установлена галочка в окошке **Watermarking** (Водяной знак), и выбрана опция **Simple Copyright** (Старый copyright). Из всплывающего меню вы можете также выбрать свой пользовательский водяной знак (как показано здесь).



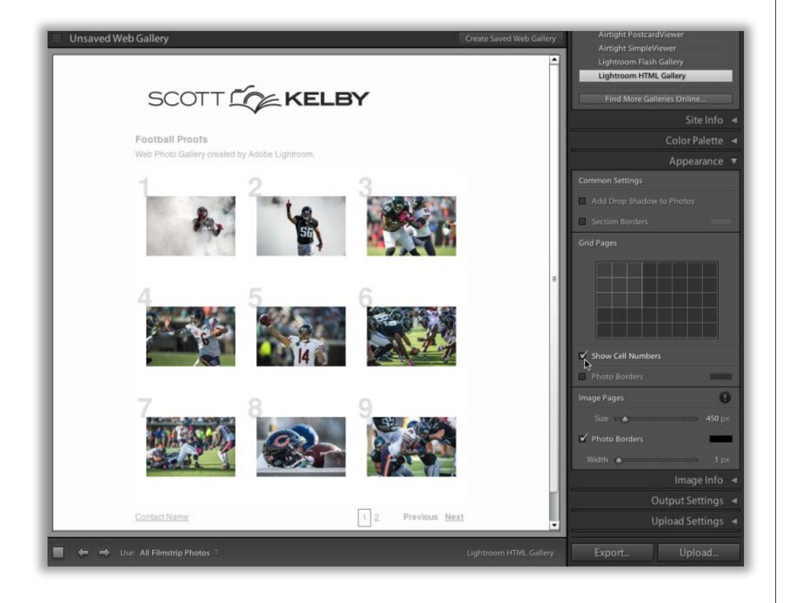
Если ваш водяной знак слишком большой для изображения с размерами, выбранными для размещения в сети, или вы хотите его обновить, выберите опцию **Edit Watermarks** (Редактор водяных знаков) для вызова окна **Watermark Editor** (Редактор водяного знака), где можно изменить текст, размер и цвет, затем сохраните изменения как новый пресет водяного знака (как показано также здесь).





Шаг Семь:

Если галерея используется для проверки онлайн, могут прийтись кстати следующие две функции. Можно показать на экране, над снимком, имя файла снимка (на самом деле, можно помимо имени файла, выбрать и другие опции); а под снимком можно добавить подпись (почти любую). Вы включаете эти текстовые функции в панели **Image Info** (Информация об изображении). Галочка в окошке **Title** (Название) добавляет текст над снимком, а всплывающее меню справа позволяет выбрать, какая информация будет здесь показана (вы можете выбрать опцию **Filename** (Имя файла), чтобы вверху иметь имя файла, как здесь; или **Date** (Дата) – когда фотография была сделана; **Exposure** (Экспозиция), и проч.) Окошко для галочки **Caption** (Надпись) работает так же, но текст появляется под снимком. Здесь в примере я выбрал из всплывающего меню опцию **Custom Text** (Заданный текст), которая сразу под снимком вызвала текстовое поле (здесь оно подсвечено), в котором я напечатал свой собственный текст, появляющийся под каждым снимком.



Шаг Восемь:

Есть еще пара тонких коррекций, которые можно здесь сделать. В панели **Appearance** (Внешний вид), если хотите, можете снять галочку в окошке **Section Borders** (Границы секции), управляющим появлением тонких горизонтальных разделительных линий между **Identity Plate** (Личная надпись) от текста, расположенного под ней, а также которые появляются внизу страницы. Кроме того, установка галочки в окошко **Show Cell Numbers** (Показать номер ячейки) в секции **Grid Pages** (Сетка страниц) помещает большое последовательное число в каждую ячейку, как показано здесь (это упрощает задачу клиента сообщить вам: "Мне понравились номера 5, 8, 14, 22 и 23"). (*Примечание:* Здесь для этой галереи я снял галочку в окошке **Watermark** (Водяной знак)). Закончив корректировать веб-галерею, можете сохранить ее как шаблон (уверен, что вы так и поступите), и тогда сможете повторно использовать ее, загружая каждый раз только одним щелчком. Зайдите в панель **Template Browser** (Браузер шаблонов) и щелкните кнопку **+** (знак плюс), чтобы добавить текущее представление как шаблон.

Изменение цветов галереи

Цвет ряда элементов веб-галереи можно изменять. От фона до ячеек, текста, рамок обводки, – цвет почти всех элементов можно изменить, как в HTML-, так и во Flash-шаблонах. Здесь рассказывается о том, как это делается.

Шаг Один:

Если прокрутить правую область панелей к панели **Color Palette** (Цветовая палитра), то можно увидеть средства управления цветом, ну… буквально всего. Здесь показан Flash-шаблон по умолчанию (называемый **Flash gallery** (Flash-галерея)), со следующими характеристиками: фон темно-серый средней плотности, поперечная полоса вверху черная, элементы управления слайд-шоу темно-серые и текст светло-серый.



Шаг Два:

Начнем с изменения цвета заголовка наверху страницы. В панели **Color Palette** (Цветовая палитра) щелкните цветовой образчик справа от **Header** (Заголовок). В появившемся селекторе цвета щелкните более светлый серый цвет (или один из более светлых серых цветовых образчиков наверху селектора), чтобы изменить цвет заголовка вверху на светло-серый (как показано здесь).





Шаг Три:

Так же просто изменить цвет фона. Щелкните цветовой образчик справа от **Background** (Фон), затем, когда появляется цветовой селектор, выберите желательный цвет фона (здесь я выбрал светло-коричневый/бежевый цвет). Между прочим, если в появившемся селекторе в большом градиенте в центре видны только черный, белый и серые тона, то только потому, что цветовая панель (с правой стороны цветового селектора) находится в самом низу. Чтобы показать полноцветные градиенты, щелкните небольшую прямоугольную кнопку (я понимаю – это не кнопка, но не знаю, как еще ее назвать), перетащите ее вверх, и появятся цвета. Чем дальше вверх перетаскивать ползунок, тем ярче и насыщеннее будут цвета.



Шаг Четыре:

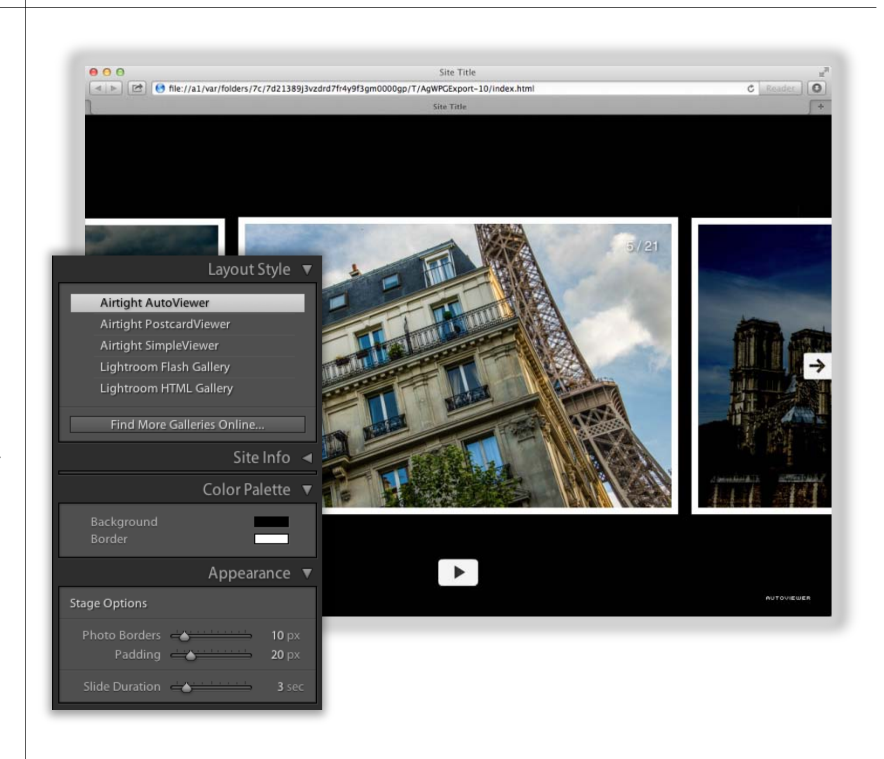
Последним, что мы выполним здесь, будет коррекция цвета текста в заголовке и в расположенной под ним панели меню. Слово **Aston Martin** на правом конце заголовка немного светлее, чем следовало бы, поэтому зайдите в панель **Color Palette** (Цветовая палитра), щелкните цветовой образчик справа от **Header Text** (Текст заголовка) и в селекторе цвета щелкните черный цветовой образчик вверху селектора. Затем сделайте то же самое для текста меню (я выбрал для него светло-серый оттенок, чтобы он яснее выделялся на черной строке меню). Можно также изменить цвет фона элементов управления слайд-шоу и цвет небольших значков в кнопках управления. Здесь я выбрал светло-серый фон кнопок (из цветового селектора **Controls Background** (Фон элементов управления)) и более светлый серый цвет для значков в элементах (из цветового селектора **Controls Foreground** (Цвет элементов)). Итак, всё очень просто: заходите в панель **Color Palette** (Цветовая палитра), щелкаете цветовой образчик рядом с тем, цвет чего вы хотите корректировать, и когда появляется селектор цвета, выбираете новый цвет. Просто и быстро.

Использование интересных Flash-шаблонов

Помните, я упоминал раньше о классных встроенных Flash-шаблонах, к которым нет доступа из **Template Browser** (Браузер шаблонов)? Три эти шаблона находятся в панели **Layout Style** (Стиль макета) (наверху правой области панелей), и они созданы компанией Airtight Interactive (`www.simpleviewer.net`). Эти ребята создали много замечательных, свободных Flash-шаблонов, которые, начиная с Lightroom 1.3, Adobe включает прямо в Lightroom, и они мне очень нравятся! Здесь рассказывается, как с ними надо работать.

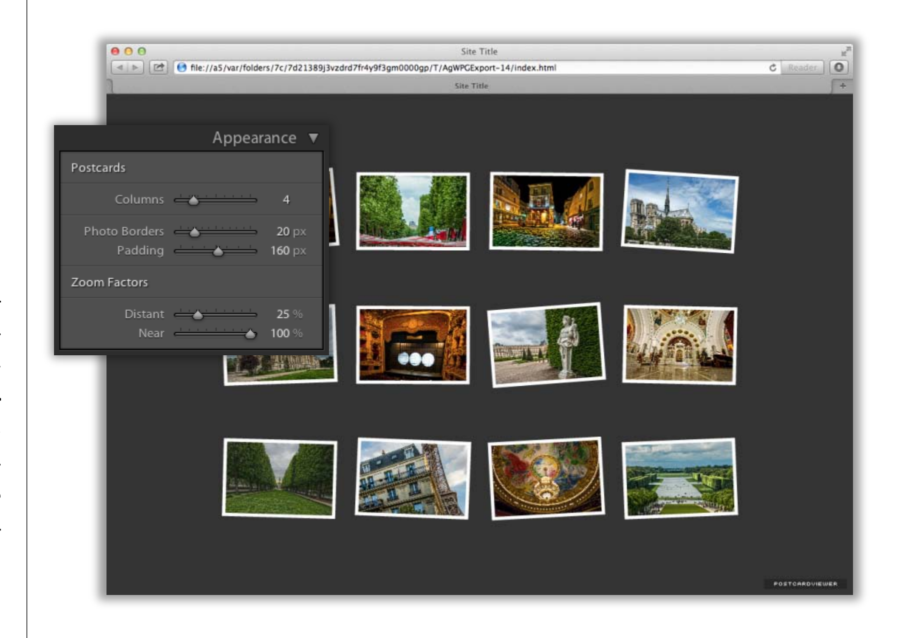
Шаг Один:

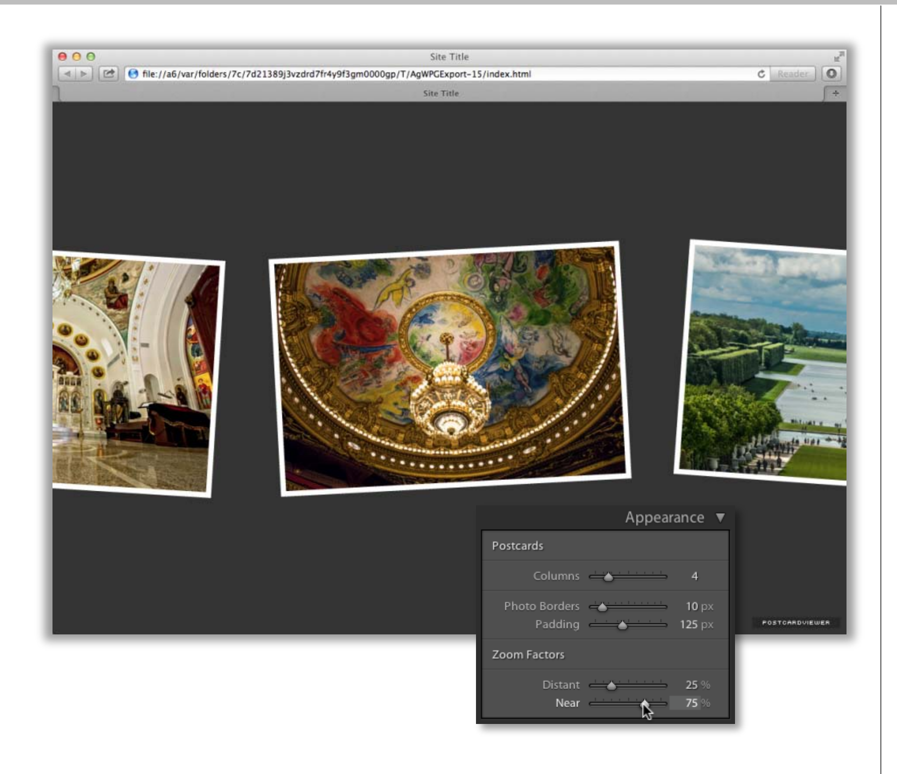
Чтобы воспользоваться такими Flash-шаблонами, зайдите вверху правой области панелей в панель **Layout Style** (Стиль макета) (показанную здесь) и прежде всего щелкните Airtight AutoViewer. Это создаст галерею типа слайд-шоу, с подсвеченным текущим изображением и предыдущим и следующим изображением, частично видимыми, но затемненными (как показано здесь, в представлении **Preview in Browser** (Просмотреть в браузере)). В панели **Color Palette** (Цветовая палитра) можно выбрать цвета фона и контурных рамок. В панели **Appearance** (Внешний вид) можно управлять шириной контурной рамки вокруг каждого снимка, а ползунок **Padding** (Заполнение) позволяет выбирать расстояние между снимками. Стрелки навигации, которые появляются на странице слева и справа, служат для перемещения по снимкам назад и вперед, а кнопка **Play**, которая появляется внизу страницы при наведении мыши на любое место страницы, – для проигрывания слайд-шоу.



Шаг Два:

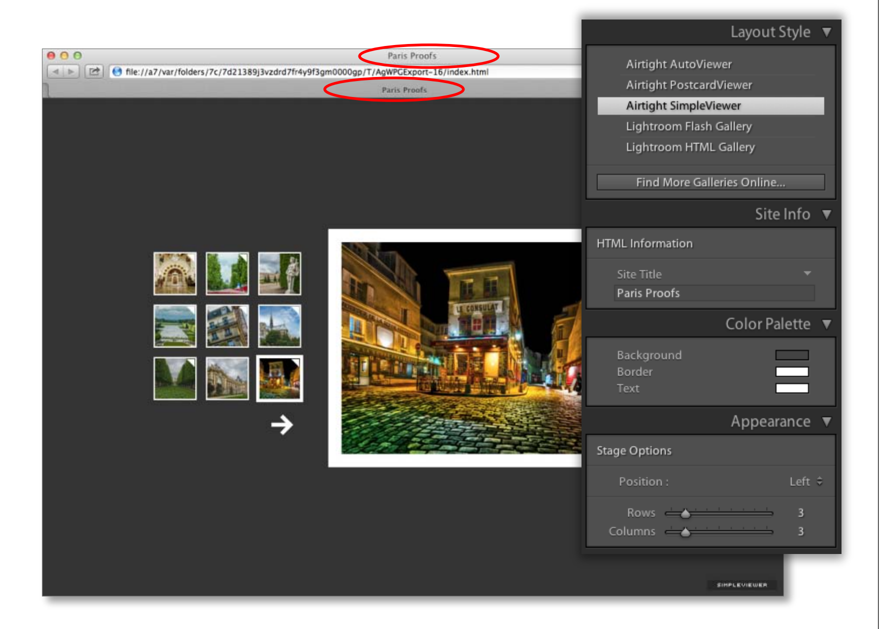
Теперь в панели **Layout Style** (Стиль макета) щелкните опцию **Airtight PostcardViewer**, и на странице появятся изображения в виде маленьких открыток. В секции **Postcards** (Открытки) панели **Appearance** (Внешний вид) можно выбрать число колонок **Columns** (Колонки), ширину контура обводки **Photo Borders** (Границы фото), расстояние между снимками **Padding** (Заполнение) и величину снимков.





Шаг Три:

При щелчке одной из этих крошечных открыток, она увеличивается и перемещается точно в центр (как показано здесь). В секции **Zoom Factors** (Коэффициент [масштабирования – ***А.Л.***]) панели **Appearance** (Внешний вид) ползунок **Distant** (~~Далеко~~ [Миниатюры – ***А.Л.***]) управляет размером миниатюр открыток (по умолчанию коэффициент устанавливается в 15%, что означает, что миниатюры появляются на экране в 15 % их натуральной величины). Ползунок **Near** (~~Близко~~ [Большой снимок – ***А.Л.***]) управляет размерами большого снимка, появляющегося по щелчку одной из этих маленьких открыток. По умолчанию коэффициент устанавливается в 100 %, что означают, что изображение будет появляться возможно большим, вписываясь в окно интернет-страницы. А если установить коэффициент меньшим, например, 75 %, то размер большого изображения составит 75 % от максимального, которое могло бы вписаться в текущее окно. Если вы щелкаете увеличенное изображение, оно возвращается к представлению миниатюры открытки. Кроме того, после создания страницы, при просмотре галереи можно осуществлять навигацию по странице клавишами со стрелками.



Шаг Четыре:

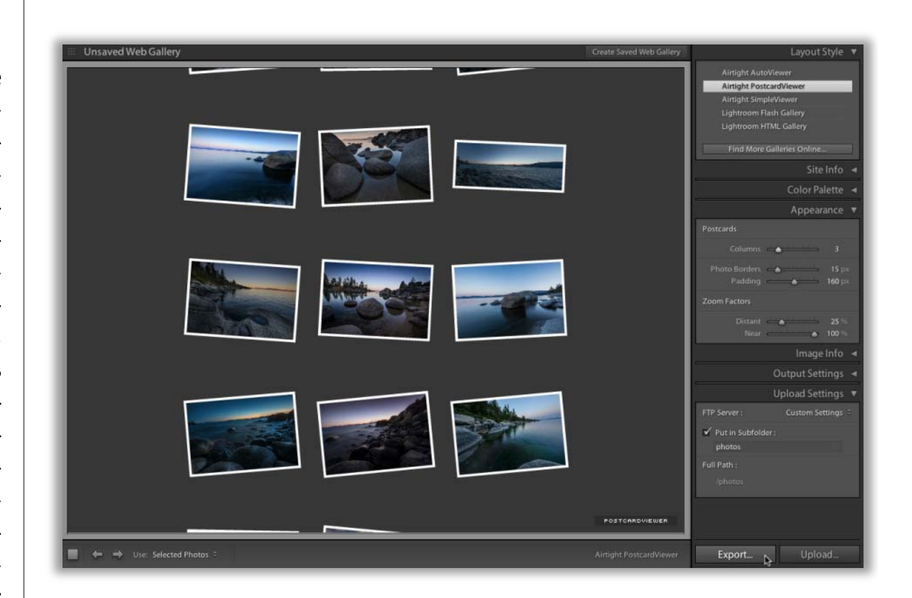
Последний из этих Airtight Flash-шаблонов галерей – под названием **Airtight SimpleViewer** (и его я, вероятно, использую чаще всего). Он создает простую сетку миниатюр на левой стороне страницы, а когда вы щелкаете миниатюру, справа отображается увеличенная версия. Для коррекции цвета страницы и числа рядов и колонок сетки, так же как ее положения, используются панели **Color Palette** (Цветовая палитра) и **Appearance** (Внешний вид). Панель **Site Info** (Информация о сайте) (доступная для всех трех Airtight-галерей) позволяет вводить текст в названии галереи, которое появится в закладке и вверху окна веб-браузера (и заменит фразу по умолчанию **Site Title** (Название сайта) – я выделил ее здесь красным овалом). Итак, они у вас есть – три дополнительных классных Flash-шаблона, скрытые в панели **Layout Style** (Стиль макета).

Отправка новой галереи на веб-сайт

Последняя стадия этого процесса – реальное размещение вашей новой галереи реального времени в Сети. Вы можете или экспортировать свою галерею в папку, а затем загрузить ее непосредственно, или использовать встроенные характеристики FTP модуля Web для загрузки своей галереи на веб-сервер. Если у вас еще нет компании, которая размещает ваш веб-сайт на своем сервере, это будет вашим первым шагом в упорядочении бизнеса. Поищите в Google **free web hosting** *(свободный веб-хостинг)* и приблизительно через две секунды найдете множество компаний, которые желают (читай: находятся при смерти) разместить ваш новый абсолютно свободный сайт.

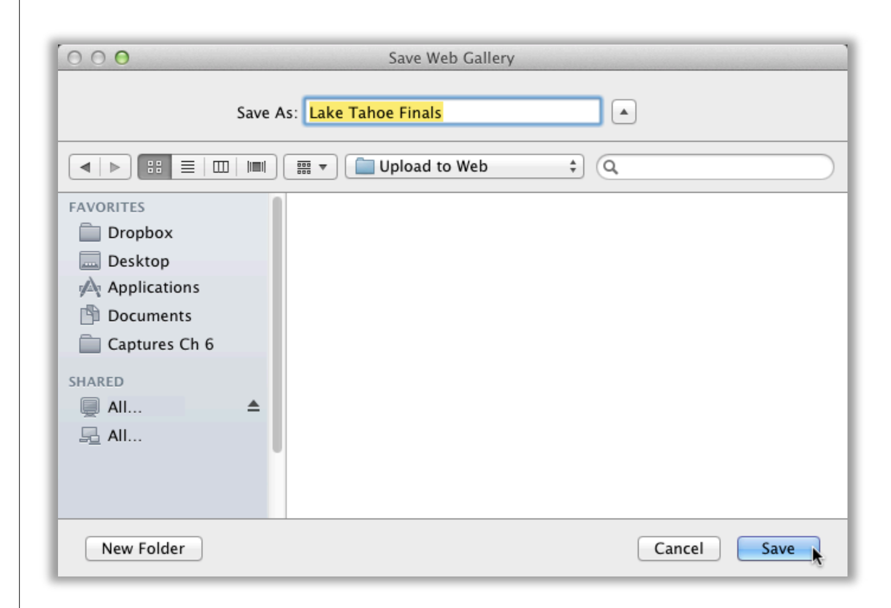
Шаг Один:

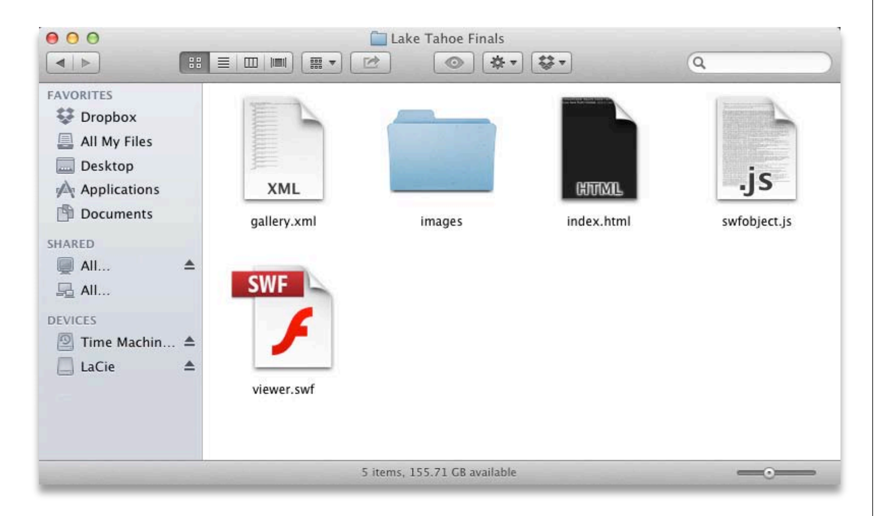
Теперь, после создания веб-галереи, у вас есть две возможности для размещения законченной галереи в сети: (1) Экспортировать файлы в папку и закачать ее содержимое на свой веб-сайт (это способ, требуемый многими хостинговыми компаниями и почти всеми службами бесплатного размещения, которые предусматривают, чтобы вы выполняли свою загрузку непосредственно из обычного web-браузера). Или, если вы смыслите в веб немного больше, то можете (2) использовать встроенный в Lightroom FTP-загрузчик, чтобы послать вашу галерею прямо из Lightroom непосредственно на ваш веб-сервер (если вы задаетесь вопросом, что означает FTP, тогда вам определенно следует выбрать Опцию #1). Пока же мы предположим, что вы выбираете первую опцию (экспорт в папку) – поэтому щелкните кнопку **Export** (Экспорт) внизу правой области панелей (как показано здесь).



Шаг Два:

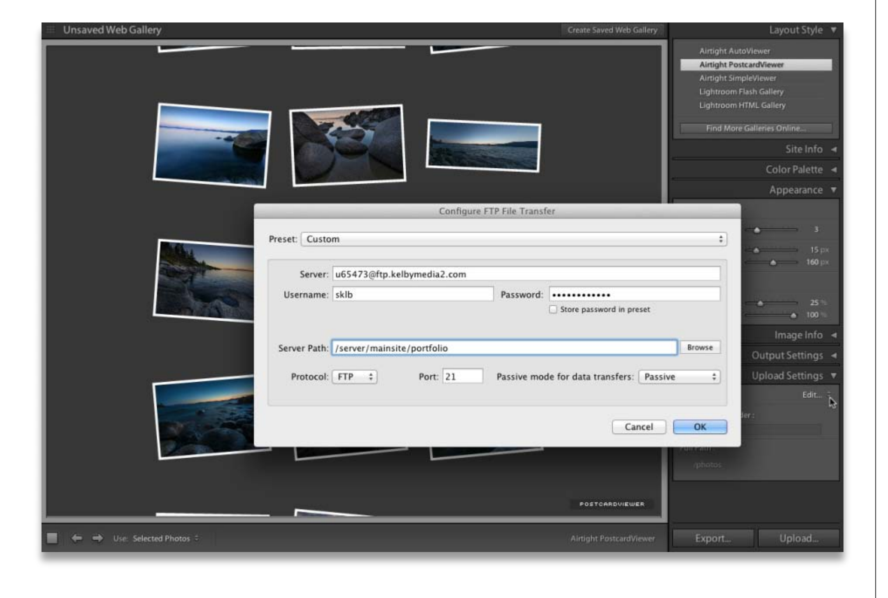
Это вызывает диалоговое окно **Save Web Gallery** (Сохранить web-галерею) (показанное здесь), где вы присваиваете имя и выбираете место сохранения папки экспорта галереи. Итак, дайте папке имя, а затем щелкните кнопку **Save** (Сохранить) (как показано здесь).





Шаг Три:

Как только вы щелкаете кнопку **Save**, Lightroom создает одну или несколько интернет-страниц и оптимизирует снимки для Сети (вы можете видеть продвижение процесса в панели задач Lightroom, слева вверху). Как только процесс закончится, откройте папку сохранения и увидите файлы и папки, необходимые для вашей интернет-страницы. Файл, называемый index.html – ваша домашняя страница, а дополнительные папки и файлы содержат оптимизированные для Сети снимки и другие страницы, а также ресурсы, необходимые вашему сайту. Вы должны будете загрузить все из этой папки на свой веб-сайт для галереи, чтобы заходить в Сеть в реальном времени. Теперь, если вместо этого вы выбрали вторую опцию (вы разбираетесь, как работать с сервером, и "на ты" с FTP-закачками и серверными протоколами), то прежде всего должны будете сформировать свою закачку FTP. Итак, прокрутите вниз к панели **Upload Settings** (Настройки отправки) в правой области панелей, и из всплывающего меню FTP-Server (FTP-сервер) выберите **Edit** (Правка).

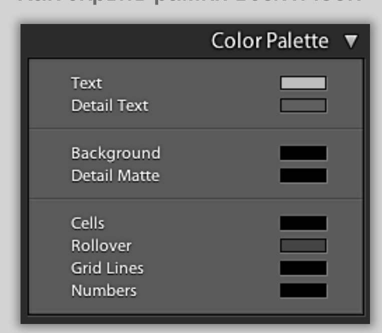


Шаг Четыре:

Это вызывает диалоговое окно **Configure FTP File Transfer** (Настройка передачи файлов по FTP) (показанное здесь), где вы вводите имя сервера, пароль и путь в Сети к вашей папке с домашней страницей. Сразу после ввода этой информации я рекомендую сохранить ее как пресет (таким образом, вам не нужно будет вводить ее снова), зайдя во всплывающее меню **Preset** (Пресет), вверху, и выбирая опцию **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки как новый пресет). Между прочим, если вы не выберете опцию **Store Password in Preset** (Сохранить пароль в пресете), то при загрузке снова появится запрос на ваш пароль. Введя информацию FTP, щелкните кнопку **OK**, а затем щелкните кнопку **Upload** (Отправка) (внизу правой области панелей), и Lightroom создаст интернет-страницу (-ы), оптимизирует снимки для Сети и загрузит все это на ваш веб-сервер, и ваша новая галерея начнет функционировать в сети онлайн.

Советы знатоков Lightroom > >

Как скрыть рамки всех ячеек

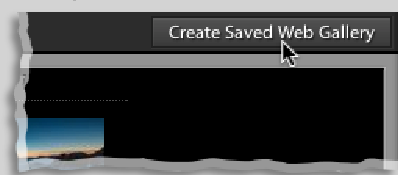


У многих шаблонов HTML, которые поставляются с Lightroom, вокруг каждой ячейки есть контурная рамка. Однако если вы захотите настроить любой другой шаблон HTML, то не найдете никакого окошка для переключения рамки вокруг ячеек в состояние включено/выключено. Искусственный прием заключается в том, чтобы зайти в панель **Color Palette** (Цветовая палитра), щелкнуть цветовой образчик **Grid Lines** (Линии сетки), и выбрать тот же цвет для линий сетки, что и цвет фона ячеек, и линии исчезнут. Хотите расширить применение этого приема? Сделайте то же самое с цветом ячейки. Щелкните в панели **Color Palette** (Цветовая палитра) цветовой образчик **Cells** (Ячейки), выберите цвет ячейки таким же, как цвет фона страницы, и теперь у снимков не будет ни линий сетки и ни ячеек – они просто будут находиться на фоне, создавая легкую, воздушную композицию.

Как выбрать цвет с другой веб-страницы

Если вы находите в Сети страницу, система цветов которой вам нравится, то на своей странице можно легко задать точно такие же цвета. Зайдите в панель **Color Palette** (Цветовая палитра) и щелкните цветовой образчик того элемента, цвет которого вы хотите изменить. Например, вы хотите изменить у себя цвет фона – щелкните цветовой образчик **Background** (Фон), и когда появляется селектор цвета, курсор изменяется на большую пипетку. Обычно вы щелкаете цвет в селекторе цвета, но если щелкнуть-и-держать-нажатой клавишу мыши, то можно переместить курсор за пределы Lightroom (продолжая удерживать кнопку мыши), и при наведении курсора на "образцовую" интернет-страницу и при перемещении по ней курсора, он образует цвет точки, на которую наведен. Когда образуется новый цвет фона, который вам понравился, просто отпустите кнопку мыши. Конечно, чтобы сделать эту работу, вы должны будете создать окна, чтобы одновременно видеть на экране и Lightroom, и веб-браузер.

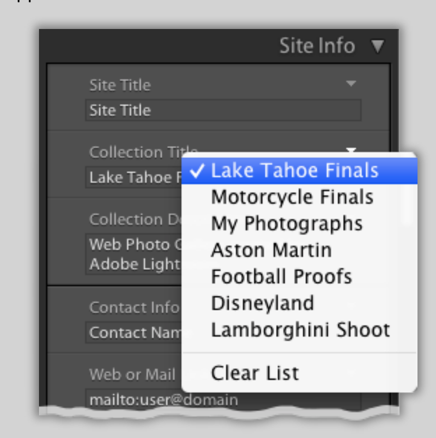
Сохранение дизайна конкретной галереи и снимков в ней



Точно так же, как в модулях **Print** (Печать), **Slideshow** (Слайд-шоу) и **Book** (Книга), как только вы все настроили, можете сохранить веб-коллекцию галереи, которая включает и макет, и конкретные снимки, в том же самом порядке, в котором они использовались при создании этой текущей галереи. Тем самым вы можете, при необходимости, вернуться точно в ту галерею, с тем же самым макетом и теми же снимками, расположенными в том же порядке. Чтобы сделать это, просто щелкните кнопку **Create Saved Web Gallery** (Создание и сохранение Web-галереи) справа над областью превью.

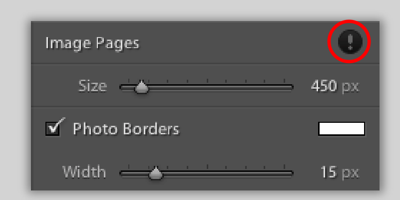
Экономия времени при использовании всплывающего меню панели *Информация о сайте*

Lightroom отслеживает любой текст, который вы добавляете в полях названий, контактном поле, поле Web- или Mail-ссылки и поле описания, поэтому вместо повторного ввода одного и того же текстового материала, каждый раз, когда вы создаете веб-галерею, зайдите в панель **Site Info** (Информация о сайте) (в правой области панелей) и над каждым полем, справа, увидите маленький треугольник. Щелкните его, и появляется всплывающее меню с последним введенным в это поле текстом. Выберите нужный, и Lightroom введет его в поле.



Что делать, если в секции *Страниц фото* над ползунком *Размер* появляется знак предупреждения

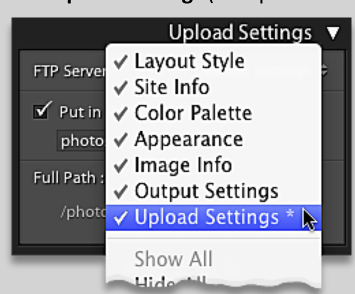
Ползунок **Image Pages** (Страниц[ы с – ***А.Л.***] фото) (в середине панели **Appearance** (Внешний вид)) позволяет выбирать размер превью увеличенного изображения, которое появляется после щелчка миниатюры. Однако если вы находитесь в представлении миниатюр, то справа над ползунком **Image Pages** (Страниц [ы с – ***А.Л.***] фото) всегда увидите небольшой значок предупреждения. Он напоминает, что прежде, чем использовать этот ползунок, нужно щелкнуть миниатюру, поскольку данный ползунок регулирует размер превью только большого изображения, потому что, не перейдя к большому размеру, вы просто перетаскиваете этот ползунок впустую.



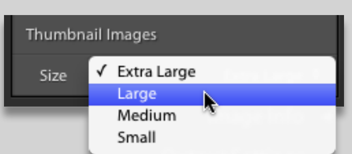
Советы знатоков Lightroom > >

▼ Экономия места путем скрытия панели *Настройки отправки*

Если вы не используете встроенную в Lightroom функцию FTP для загрузки своей веб-галереи непосредственно на свой сервер, то можно было бы также скрыть панель **Upload Settings** (Настройки отправки), таким образом, правая область панелей станет короче, и вы потратите меньше времени на скроллирование. Чтобы сделать это, щелкните правой кнопкой мыши заголовок панели, и появится всплывающее меню, в котором около каждой видимой панели будет галочка. Чтобы скрыть панель **Upload Settings** (Настройки отправки), просто выберите ее из меню. Чтобы вернуть ее, выберите ее еще раз.



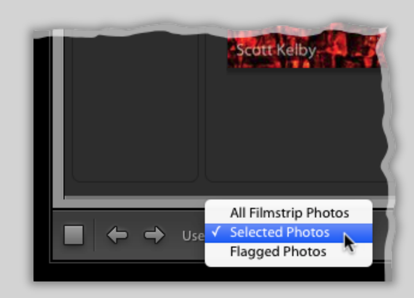
▼ Изменение размера миниатюр возможно не всегда



Хотя у всех шаблонов имеется опция выбора размера превью (увеличенного изображения), которое появляется при щелчке миниатюры, в шаблонах HTML отсутствует какая-либо опция для изменения размера самих миниатюр (я просто подумал, что помогу вам сэкономить время на бесплодные поиски). Но у Flash-шаблонов такая опция имеется (всплывающее меню **Size** (Размер) в секции **Thumbnail Images** (Миниатюры) панели **Appearance** (Внешний вид)).

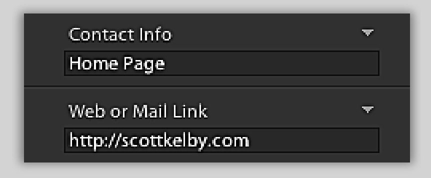
▼ Удаление снимка

По умолчанию, веб-галерея будет включать все снимки выбранной вами коллекции. Чтобы удалить снимок из галереи, вы должны удалить его из своей коллекции или выбрать опцию **Selected Photos** (Выбра[~~нн~~нные – ***А.Л.***] фото) из всплывающего меню **Use** (Использовать) на левом конце панели инструментов под центральной областью превью, чтобы в галерее появились только выбранные вами снимки.



▼ Ссылки на сайт

Если вы используете галерею для проверки клиентом пробных отпечатков, то по всей вероятности это будет страница вашего текущего веб-сайта, и не всего вашего сайта. Именно поэтому вы могли бы



создать ссылку возврата на сайт с вашей главной домашней страницей. Скажем, я отправил страницу проверки в `www.scott-kelby.com/besagrill`. Тогда в панели **Site Info** (Информация о сайте) я добавил бы веб-ссылку возврата в `www.scottkelby.com` и изменил бы текст **Contact Info** (Контактная информация) на **Home Page** (Домашняя страница).

▼ Создание эффектных галерей на основе Flash-сайтов



Если вы ищете дополнительные веб-галереи для Lightroom, щелкните кнопку **Find More Galleries Online** (Больше галерей найдете в интернете) внизу панели **Layout Style** (Стиль макета). Это отошлет вас к веб-сайту Lightroom Exchange от Adobe, на котором есть и свободные галереи и галереи на продажу. Кроме того, за 35$ вы можете получить там самую сложную галерею SlideShowPro (от `http://slideshowpro.net`). (*Примечание:* Мы не гарантируем безупречную работу этих веб-сайтов. Выполняйте, пожалуйста, загрузку на свой собственный риск).

Предметный указатель

C

D

M

N, O

P

T

U, V, W

Е, Ж

З

И

К

П

Р

С

Т